
电子游戏与电脑游戏
新世纪纪念版
科学时代
2000.12

DREAMS





不可错过的选择



全新的梦幻总动员

将成为你最好的朋友!

倾情奉献

全彩、拉页、海报、VCD

自 2000 年以来,"梦幻总动员"以系列的形式推出,每月一册。一至五期 64 页彩页,64 页黑白(附赠 VCD),自第 6 期起改为 128 页全彩,附赠 VCD 及拉页海报。"梦幻总动员"1、2 售价为 12.50 元。自第 3 册起,每本售价为 15.00 元。现以上书目只余少量存货,有意邮购的朋友请尽速与邮购部联系。

邮购地址:北京清河邮局 062 信箱

邮编:100085 邮费:2 元/本

科学时代 2000.12 期
(总第 66 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
顾问 常志海 吴天任
罗治英 尹双增
黄宗道 林英
邢定桓 林维纲
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 肖滏龙 周鸣
冠文
策划总监 孔良
执行主编 冠文
执行副主编 周鸣
本期责编 陈宇
美术编辑 薛霜
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局(所)
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78－117
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
出版日期 2000 年 12 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂印刷
广告许可证 琼工商广字 04 号
读者热线 010－62924382
广告发行部 0351－7066387
定价 7.90 元

科学时代(半月刊)
电子游戏与电脑游戏





天诛贰之完全攻略

机种－PS 类型－ACT 厂商－SME 媒体－CD－ROM

责编－ANGEL

基本操作

天诛2发生的年代是力丸与彩女刚刚出道的时候，主君乡田松之信被人监禁，而在强敌当前的时候，还有一伙黑暗的势力在暗中作乱。

在这关键的时候可能够解决外悠内患的人只剩下东忍流的三位忍者了，这三人就是：力丸、彩女和Tatsumaru。本次你要操控着三位忍者来完成艰巨的任务。在这里，我们主要介绍力丸和Tatsumaru的攻略。因为彩女的攻略相对比较简单，所以就不在此登出，祝大家GOOD LUCK!！

上阵前，让我们先了解一下忍者的基本操作，这样能让您更快的进入游戏。本作与前作的系统大致相同，玩过的朋友应该很熟悉了可以跳过本章节，刚接触本游戏的玩家就跟我继续往下看吧！！虽然系统大致相同，但是还是加了不少的新要素，比如你可以游泳并且可以利用芦苇在水中呼吸躲过敌人，还有你可以把敌人的尸体拖到隐藏的地点，让你能跟好的隐藏行踪！！

基本操作：

↑、↓、←、→	控制方向	R1＋→→	右侧滚翻（蹲下时）	X	跳跃
L2/R2	选择忍具	R1＋X	转身（蹲下时）	↑＋X＋○	大跳跃
R1	蹲下/贴着墙（可按方向键进行移动）	L1	转为主关视点	↓↑＋X	半月跳
R1＋↑↑	前滚翻（蹲下时）	□	拔出武器攻击	SELECT	显示地图
R1＋↓↓	后滚翻（蹲下时）	△	使用忍具	START	暂停游戏
R1＋←←	左侧滚翻（蹲下时）	○	与方向结合使出小前冲		

攻击技：

□	攻击
连按□	连斩
↑↑＋□	突刺
↑↓＋□ /按住一会按□	回身斩
←＋□	左斩
→＋□	右斩
在跳跃中按□	跳斩
R1＋□	蹲下斩
↓	前方防御

水中求生术：

在水面按方向键	在水面移动
按住×	潜入水底
在水中按连安×	在水底中游泳
在水中连打×	加快在水底中游泳速度
R1	利用竹筒在水中呼吸
在水中连打×游上水面再按×	水面跳跃
L1	在水中为主观视点
R1＋×	转身（在水中）

力丸篇

任务一 The Training Course

出现敌人:9　　BOSS :0

要成为一名上流的忍者之前，你必须要做好的就是完成训练，在训练中力丸与彩女会习得必备的知识，当然作为玩家的您也会有所收获。按照木牌上的提示去完成所有的动作，就可以接受老师的试练了。在这里你可以学到行动，水中生存，攻击及忍具使用四种技能。在完成训练后你就可以去山顶找老师接收试练，通过了试练你才能成为一名真正的忍者!

攻略要点:

在试练中要特别小心一些陷阱（如地板机关会下陷），尽量采用暗杀不让敌人发觉你。要善用L1键来观察周围的环境。另外注意水中，有的地方是隐藏的你可以找到另外的路，沿路走到底就可以找到出口了

这个试练很简单，只是为了测试你的能力，你只要找到出口就算完成了，在这里您可以进行一下热身，熟练掌握操作技巧。

任务二 The Gang Of Thieves

出现敌人:11　　BOSS :1

完成试练后的力丸，终于得到了老师的认同，这时从师傅那里得知一伙山贼正在威胁着附近的村民，师傅便命令力丸出手清理掉这些强盗。这是力丸成为忍者后的第一个任务，当然这也正是对力丸成长中的一次最好的训练。

攻略要点:

小心路上的警报装置，否则会招来麻烦，虽然是第一个任务你也不要太轻敌，因为本作敌人的AI有所提高，就是你在敌人附近挥刀也会引起敌人的注意，所以尽量采用暗杀，如果被敌人发现不应逃走，要立即将其解决，否则他会跟着你引来更多看守的注意。在本任务中不要杀害无辜的村民，到神社内把盗贼头领击倒，即告完成任务。

本关的捷径就是先靠右边的山前进，让开途中的民女，在解决掉在房中休息的第一个守卫，然后，小心地在把附近的一名看守收拾掉，在从右边的屋子顶上得到解毒剂，之后过桥往左行就会看到神社，但要小心途中的监视台。

对BOSS战略

GARAN－100HP

这家伙的最大特点便是会发出催眠气体，而一旦力丸吸到那气体时就会昏昏睡去，接下来就会被敌人攻击。所以，当看到他发射催眠气体的时候就要向后跃开，等迷烟散去后再上来跟他战斗。之所以使用近身战斗的方法，是因为GARAN还有很多手雷是用来打距离战的，当你跃开想躲避催眠气时，他就会开始使用手雷了。所以一开始交手时就不要给他任何机会，除非他发射催眠气，否则不要远离他，一举将其击败。

任务三 TREASON AT GOHDA CASTLE

出现敌人:15　　BOSS :1

取得东忍流的忍者资格后，力丸受命去保护君乡田松之信，其时松之信正在受到叔父的袭击。同门彩女的任务是保护公主菊姬，而力丸则要救出松之信。

攻略要点:

本关的任务就是保护和找出松之信，经楼梯来到最顶层找到松之信就行了，本关没有什么捷径而言，只要到达屋顶找到松之信，所以一直走就行了。

对BOSS战略

GOHDA MOTOHIDE－120HP(耗掉一半时胜利)

可以说是相当不公平的一战，因为敌人不但有佩刀，竟然还装备有火枪……被击中的话就会减去20点的HP。当然，如果他拔枪的时候你快速按下（左左或右右）来闪避的话还是有机会能够避开子弹的。此时由于他的武器是火枪，你可以乘机冲上去砍他一通，然后再退开。当与BOSS短兵相接时则要注意始终和他面对面地战斗，这样才能拉住方向键下来挡开敌人的攻击。另外，乡田大叔是会三连斩的，所以要耐心挡住他的三刀才可开始反击。当乡田被打至一半HP时他便会逃走。

任务四 LORD TODA'S WAR CAMP

出现敌人:13　　BOSS :1

乡田松之信的妻子被杀，公主被虏走，而TODA的大军此时已经穿越了国境。力丸决心在敌人胜利之前取下TODA的人头，以结束这场战争。

攻略要点:

本关主要的目的是潜入Toda的领地杀死toda。这关的能见度很低所以要小心，要多利用飞爪爬到树上，观察敌情。这一关中的敌人分布的很近，并且他们站着位置多数在玩着的上方，小心不要惊动一群敌人，不然会很麻烦，所以要减少杀人，善加利用翻滚来躲过敌人。

对BOSS战略

SUZAKU－2000HP(耗掉一半时胜利)

到目前为止算是最为险恶的一战，因为SUZAKU除了装备有长剑外，还有手雷和手里剑作为飞行道具，可以说即可以远战，又能够近攻。另外，SUZAKU的速度也相当的快，且还有强力的连击，真的是非常恐怖。在遇到如此强敌时就只好以智取胜了。你可以在出发前带上足够的四角钉(铁蒺藜)，然后就是一边跑一半丢。另外其他诸如手雷和手里剑也要多带，总之一定要借助忍具来打这一丈!! 当敌人的HP被打到一半时便会逃走，接着力丸与彩女会目睹TATSUMARU和KGAMI在战斗中双双跌入海中。

任务五 DEMON MOUNTAIN

出现敌人:19 BOSS :1

受主君之命，力丸前去调查小山村居民神秘失踪的案件。力丸得知有魔物在USUBA要塞出没，于是只身潜入以救出人质。

攻略要点:

本次任务主要目的是把山上的一些人救出，并潜入魔之山。这一关要考验玩家的跳跃技巧和使用飞爪的熟练度，在跳跃方面我们建议你使用大跳跃，在使用飞爪时要找面积较大的地方使用，这样有利于成功，不然就会掉下来。另外在途中要善于躲藏自己，并小心地把敌人的尸体隐藏起来。在小山上各位千万不要心急，看清楚了再作行动吧。

对BOSS战略

KAMADOMA－2000

KAMADOMA是魔忍军的头领，他手执飞镰，装备有烟雾弹和手雷，他的普通攻击可以减去你10至15的HP，但一定要小心他的连击，他能在一瞬间减去你25点HP。这里你也可以使用烟雾弹，来个以彼之道，还施彼身，等他低下头喘息的时候上去给他几刀。当他掏出手雷或是烟雾弹时要及时跳开，否则……你会吃大亏的，按照这样几回合下来她就不行了。

任务六 THE SECRET HARBOR

出现敌人:16 BOSS :1

救走村民后，一名受伤的村民交给了力丸一张通往秘密港口的地图，那正是其他所有村民被关押的位置，于是力丸起程赶往这个秘密港口，准备援救被关押的村民!!

攻略要点:

在本关中的西侧有一个湖泊，大家最好不要下到其中，因为水中那些鲨鱼看到你后会减分的。本关敌人比较集中，应先干掉外围的看守，再退回原位等待下一个时机，在这一关中还有很多机关要小心，另外，敌人大多数是活动的，所以要看准时机从背后下手。当把敌人全部消灭掉后，往岸边走，进入旁边的大船，就会与BOSS相遇了……

对BOSS战略

WANG XIAOHAI－130HP

王小海没有装备任何武器，但是拳技真的是威猛无比，七连击，而且经常会使你防御崩坏，真的非常恐怖!!好在办法还是有的，那就是和他保持着一定的距离，使用忍具。当近身时不要打满，因为他比较灵活。

另外，当看到他要出手时，立刻用两记轻斩封住他，然后停一小下，再连打按键，使用三连击，这样还是有机地给他重创的。

任务七 TEMPLE OF DREAMS

出现敌人:20 BOSS :1

乡田主公告知消息说邪教正在大批滋生，力丸于是潜入了寺院中。

攻略要点:

本关是在寺庙里进行的所以都是长廊走道之类的路，在这些必经之路上，会有敌人进行巡逻，所以应悄悄接近敌人，摸清敌人巡逻路线，等其转过身巡逻时，从后一刀将其解决。

另外，当解决掉一个敌人后，应把尸体拖到无人发现的地方再行动，不然被敌人发现尸体就会有很大的麻烦。

对BOSS战略

YUKIHOTARU THE ICE FIREFLY－100HP

YUKIHOTARU装备有枪、手雷以及烟雾弹和短刀。如果你和她战斗过久的话，她使用忍具也会越“纯熟”，甚至会使用“满天花雨”的手法一口气发出四枚手里剑，相当危险!

值得庆幸的是，YUKIHOTARU的HP并不多，所以你可以把沿路拣到的忍具一口气全部往她身上招呼，不要等她变成疯子，那可就难对付了。

任务八 NINJA VILLAGE UNDER ATTACK

出现敌人:16 BOSS :1

刚完成任务的力丸正准备回村就收到了一个不幸的消息!AZUMA村受到了攻击，力丸立刻起程去解救自己的村庄。

攻略要点:

本关的地形大家应该都很熟悉，就是一开始训练的地方，在村子中来袭击的敌人有十六人之多，你要把所有的敌人全部都杀死才能迎战BOSS。另外，本关中有自己的人(老忍者)如果你要是不想得高分的话就请他们帮忙吧。

对BOSS战略

SEIRYU THE BLUE DRAGON－100HP(耗掉一半时逃走)

TATSUMARU因为失忆，所以完全忘记了自己到底是谁，而这一关的他也是没法打败的。基本上会是一场非常简单的过场战斗，TATSUMARU甚至不会拔刀出战，而你只要小心防住他的连击便可以全力反击回去，当他剩下一半HP时便会撤退了。

任务九 IN PURSUIT OF TATSUMARU

出现敌人:16 BOSS :1

力丸为了追赶TATSUMARU时发现了彩女正在樱树山上，到底是谁杀害了她的哥哥呢?为了查清真相，力丸对TATSUMARU的追击开始了。

攻略要点:



本关地形稍微有点复杂，身处竹林的你，要小心在竹林深处隐藏的敌人，悄悄的行动不要鲁莽的往前冲，因为敌人之间距离很短，如果被敌人发现将会引来其它敌人。别看这里地形复杂，你只要一直向上再对着地图到最上方的竹林深处就可以见到BOSS……

对BOSS战略

BYAKKO　THE WHITE TIGER－90HP

白虎对于你来说应该不是个难于对付的敌人，他的最大特点就是连击很快，且其间的硬直时间非常的短，而且这家伙也会使用一些诸如烟雾弹之类的忍具。

最好的攻击机会是在白虎连续的两次连击之后，这是他是他最大的攻击破绽，另外就是在蹲下时按下攻击键所使出的撩斩似乎对白虎更为有效。HP不高，再加上缺乏强力的技巧，白虎真的不能够算是个强敌。

任务十　THE KANSEN CAVERNS

出现敌人：19　　BOSS：0

击败白虎后，跟着TATSUMARU的足迹，力丸与彩女两人来到了一处神秘的山洞前，为了解开谜团，两人一同进入洞穴进行调查。

攻略要点：

这是一个旁大的谜宫，并且敌人众多，所以，在开始这一关之前，你要多带一些BLOW GUNS和伪装道具，这样就可以使得本关完成起来比较简单。这里你只要找到地图左边的那个出口就可以过关了，迎接最终的挑战吧。

任务十一 SEA BATTLE

出现敌人：44　　BOSS：2

从洞穴中出来后，力丸得知炎魔号开始炮轰乡田城。于是，力丸决定破坏炎魔号，并将敌人的"野望"彻底粉碎。

攻略要点：A

这一版将是连续的两战，当然也会是两张版图及两个不同的BOSS，一共44名敌人。因为是最后一关，不要太担心自己的分数了，你只要能够暗杀掉15人便可以取得忍术皆传的等级。

如果你已经取得过铠甲的话，建议你能够带上，另外就是尽量多拿BLOW GUN及伪装道具，这样能够使任务变得轻松很多。

在这个任务的第一个版图中，是在海上进行的，你可以利用海水来隐藏自己的行动。浮出海面，仔细观察敌情，趁机行事。沿着船往地图的左上方移动，你会看到一个很大的战舰。消灭上面的敌人就会遇到第一个BOSS……

对BOSS战略

SUZAKU－200HP

被称为朱雀的他并没有学到什么新本领，既然你曾经打败过他，相信再胜他一次也会顺理成章的。

记得不要浪费忍具，尤其你至今也没有搜过几名守军的裤兜，而这些宝贵的忍具还是留下来用给最终BOSS吧。

其实最简单的方法是利用船身的高度差来打一场卑劣的战斗，只要你不想表现武士道精神就可以轻松取胜了。

攻略要点：B

击败朱雀后，力丸潜入炎魔号，终于迎来了最后一战。这里分部了24个敌人，你只要把这关的所有敌人杀死，就可以与最终BOSS决战。

对BOSS战略

LADY KAGAMI－300HP(打掉170HP时胜利)

不要浪费道具在她身上，而这时的她也不是很强，小心她用连斩打她就可以了。当把他的HP消去170点时，他就会展开下一段的攻击。

LADY KAGAMI－130HP

KAGAMI的强力BLOW GUN非常恐怖，击中后还会使你中毒。手里剑也是她的常用武器，被击中会很痛的，所以要小心他的远距离攻击。

其实要打倒她也并非难事，把你所有的忍具全向她身上招呼吧，不要吝啬！此外，你也可以继续前面曾经讲过的卑鄙战法，站在高台边，等她爬上来时就用连斩把她打下去(很卑鄙吧)，这样，哈哈……终于迎来了胜利！！

TATSUMARU篇

任务一　A SHADOW

出现敌人：18　　BOSS：1

你已经看过了整篇故事的其他部分，现在的这部分将是讲述TATSUMARU在那个大雨倾盆的夜晚离开GOHDA城后所发的事……

攻略要点：

本关要小心在屋顶上的敌人，不要惊动警报器。沿路来到中央，利用房檐爬到最大的屋顶上（要小心，有的地方是不能跳下去的）来到屋顶你就会见到本关的BOSS。

对BOSS战略

SEIRYU THE BLUE DRAGON－150HP

跳开去等气槽变为"！？"时说明青龙已经不知道你到了哪里了，这时就可以对他发起突袭，另外上，带上些炸芭箭轻松收拾他。

任务二 THE HEAD OF LORD TODA

出现敌人：14　　BOSS：4

TATSUMARU发现了通往TODA营地的路，现在似乎是完成自己的诺言，带着TODA的人头回去面见师傅的时候了。

攻略要点：

本关的地形没什么特别的，与力丸的第四关相同，你只要走到地图上方的营地，就可以与 BOSS 战斗

对 BOSS 战略 1

LORD TODA－130HP

SPEARMAN－60HP

BOWMAN－60HP

这一战要同时对付三名敌人！

先放出催眠气迷倒 TODA，利用这段时间可以放心对付其他二人，必要时可以用铁蒺藜来减慢他们的行动。等 TODA 醒来时已经就剩下他一个了，你可以先给他一记炸弹箭，然后用大跳跃跳到他身后，以一套组合斩结束战斗，打完收工！！

对 BOSS 战略 2

LADY KAGAMI－130HP(打掉一半后胜利)

如果此时 HP 不多的话就喝一瓶回复药吧。如果有催眠气之类的忍具剩下的话是不难对付她的。这场战斗后会有剧情出演。

任务三 LABOR SHORTAGE

出现敌人:14　　BOSS :0

TATSUMARU 与 LADY KAGAMI 决斗后双双掉入海中后，被 LADY KAGAMI 救出并失去记忆。现在的 TATSUMARU 已经完全站在了东忍流的对立面，为了使 KAGAMI 能够建造炎魔号，他需要绑架 8 名村民，以使工程能够顺利完成。

攻略要点：

本关的主要任务就是绑架八名村名就可以完成任务，但是在游戏中千万不能让村民发现你，不然你的任务就会以失败告终。

要想邦架八名村民其实也很简单，主要是先隐蔽起来仔细观察其行踪，趁其转身时再下手就行了。

任务四 GUARDING THE SECRET HAR－BOR

出现敌人:16　　BOSS :1

正在炎魔号的紧张建造中，乡田军也开始出现在港口附近，你当然不能让计划泡汤啦。

攻略要点：

本关所用的版图与力丸的秘密港口版图完全一样，但是敌人的位置不同。在这一关中，你要把所有的敌人都解决掉才能与在船上的 BOSS 进行战斗。

对 BOSS 战略

相当容易的对手(比较而言)，一开始可以先使用一个龙之吐息(DRAGON' S BREATH)，接着就是给他一两枝炸药简箭，然后就是一通连斩……

另一个取胜的办法就是还利用地形差，你还可以利用前文提到过的以上打下的方法！

任务五 NO MERCY

出现敌人:14　　BOSS :0

乡田家一定要为攻击秘密港口付出代价，TATSUMARU 出发去杀掉小村中所有的人，不留一个活口！

攻略要点：

此关的主要任务就是把这个村庄的所有人都杀死（显得有点残酷）。要小心监视台上的敌人。避免与敌人正面接触，最好逐一暗杀。

任务六 ASSAULT ON THE NINJA VILLAGE

出现敌人:16　　BOSS :1

TATSUMARU 的这个任务是攻击自己的故乡·忍村，这里的一切都是那么熟悉，但一切都要被永远抹杀了……

攻略要点：

在自己生活过的村庄中进行杀戮，显得有点残忍，但本关的任务就是让你袭击忍者村，在这一关里，都是一些年迈的老忍者，但不要小看他们，他们动作迅速，并且会使用忍具，尽量避免正面攻击。当全部人都杀死后，便会与你的老师进行决战。

对 BOSS 战略

SHINUNSAI－100HP

这一战远没有想像的那么富戏剧性，因为 SHINUNSAI 好象一直在盼望有朝一日 TATSUMARU 会来杀他，因为多年前他曾经亲手杀死了 TATSUMARU 的父亲。但是作为一个男人，他还是选择了战死。

一开始战斗当然还是以来 DRAGON' S BREATH 开局，由于 SHIUNSAI 能够防御住大多数的普通攻击，所以你便要不停地使用催眠气啦，迷烟啦之类的忍具，这样才会使战斗更轻松一点。

唯一要注意的一点是不要被他逼到角落里，因为他的刀技真的是非常之快，你甚至都不会有时间打开回复药的药瓶。

任务七 THE FINAL DAWN

出现敌人:21　　BOSS :1

最后的重头戏终于开始了，炎魔号开始了它的首航，第一站，乡田城，但是，就在炮轰城堡的同时，乡田军也登上了战船，你的任务便是要消灭他们。

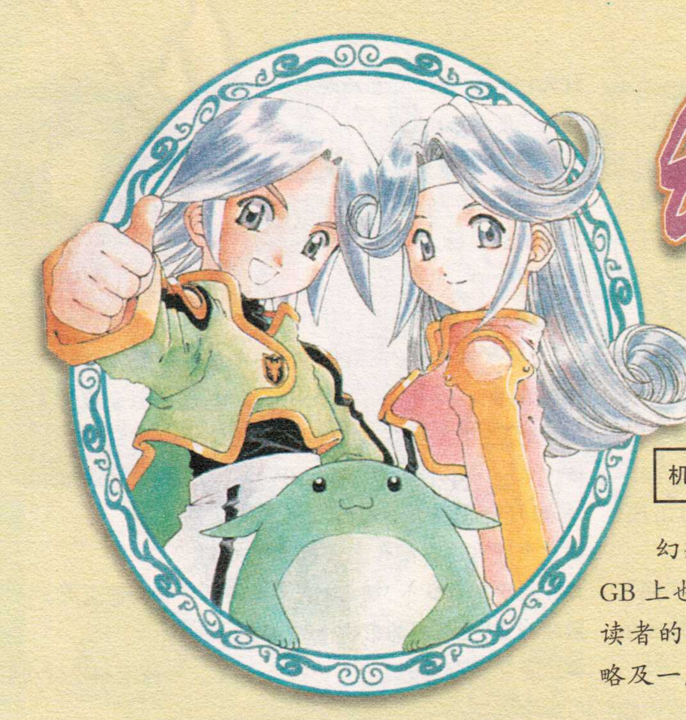
攻略要点：

最后一战还是发生在炎魔号上。这也是你最后的任务，你只要把船上的乡田军全部歼灭，就能与　　BOSS 对决。

对 BOSS 战略

JUBEI－210HP

杀掉第 21 人时就会自动展开最终的一战。二刀流，相当强劲的。开局仍然是当头炮，使用龙之吐息，然后可以选择手雷或是铁蒺藜，只要你有足够的耐性就可以最后胜出，接着就是剧情，TATSUMARU 的人生落幕了……



幻想传说

流程攻略

机种:GB	厂商:NAMCO	类型:RPG	媒体:卡带

幻想传说系列一直深受玩爱好评，本次出现在GB上也获得了相当大的反想，在这里我们应广大读者的要求将刊登出幻想传说GB版的游戏程攻略及一点要点，希望能给大家带来一点方便!!

4408年:魔女之塔

●进这个塔要先去オリーブ听有关的话题。

●上5层找到アウル和バグベア可升级。

●BOSSアーチェ会使用“かくとうか”的“ごうしょうらい”,用“れんげき”攻击。他的“ストーム”很厉害,可要有一人担任回复役,并使用强力魔法“ヒーラー”。

4203年:风之谷

●进这个塔必须先去ユークリッド村见クラース并得到“かぜのもんしょう”。

●在ヴァルハラ将发生记忆事件“たのまれごと”，在B5至B7“ティアのはな”将出现。

●对BOSSシルフ风属性攻击无效,要使用强力魔法“ヒーラー”和“クレリック”。

4203年:炎的洞窟

●大多数敌人炎属性强，用炎攻击后无效。可使用水属性攻击“フレアメイジ”×“フレアメイジ”,“アクアメイジ”也可以,没有也无所谓。

●对BOSS的イフリート炎属性攻击无效，有一人担任回复,使用强力魔法“ヒーラー”和“クレリック”攻击。

4203年:水的洞窟

●对大多数敌人用水属性弱的“フレアメイジ”,可以使游戏进行顺利些。

●对BOSSウンディーネ,有一人担任回复,使用强力魔法“ヒーラー”和“クレリック”进行攻击。

4203年:大地的洞窟

●来这里之前,回ユークリッド村听有关“たのみごと”的谈话,将有クレイアイドル和阶梯出现。用“なりきりし”作战斗,此外不会受到什么伤害。而クレイアイドル的HP是1000。

●敌人ブラッククロー很麻烦，它会攻击后列，注意恢复。

●在9层用おうふくのま虽然古怪，但这样不至于很辛苦。

●和BOSSノーム的战斗不用着急,时间充裕。使用“クレリック”的バリアー比较有利。

4306年:神秘的塔

●要进入必须先去トーティス村从チェスター那里得到“ふしぎなつぼ”。

●バンパイア会专门攻击HP最低的角色要注意。

●敌人对火弱的比较多,多使用“しはんだい”的“ほうおうてんく”吧。

4306年:恶魔之塔

●要进入必须先去トーティス村从クレス那里得到“うつらないかがみ”。

●这一关并没什么难的。

4306年:古代遗迹

●进去前必须先去トーティス村和ミント谈话。

●敌人こだいへいき使用“たのまれごとNo.17”作战。在B9有个神秘的三角。





●如果有サンダーメイジ的“サンダーブレード”进行将会很顺利。

●对 BOSS アスカ，魔法“クレリック”和“プリーステス”没什么效果，是艰难一战。

4306 年：十二星座塔

●必须解决三个“たのまれごと”才可进入。

●注意シャーマン和ボウレンジャー同时出现，可能会出现危机。

●在 9 层的“迎合の间”，按石盘上所说调整床的样子和喜欢的乐曲。

●对 BOSS ルナ用攻击性强的“ごうしょうらい”和“ししせんこう”打倒它。

4354 年：电的洞窟

●要进入必须在しのびのさと找到すず。

●リッチ的全体魔法和カゲ的まんじゅしゃげ相当麻烦。

●B4 层“流转の间”

4354 年：黑暗洞窟

●只要注意ライカーガス就行了。

4354 年：精灵森林

●要进入必须先去しのびのさと找すず谈话。

●セイレーン一出现先把它打倒。

●对火弱的敌人很多，用“エクスプロード”和“ぐれんけん”比较有效。

●10 个区域的“迷いの森”，要注意。

4354 年：魔王洞窟

●对火弱的敌人很多，用“エクスプロード”和“ぐれんけん”比较有效。

黑暗时空：炎之国　ムスペルヘイム

●对水弱的敌人很多，使用“メイルストローム”和有“贤者”都将很顺利。

黑暗时空：冰之国　ニヴルヘイム

●对火弱的敌人很多，使用“ファイアストーム”和“贤者”都将很顺利。

●敌人?エビルスター会马上使用“ブラックホール”这相当麻烦。

●对 BOSS フェンビースト多使用ほのおのけんし的“ぐれんけん”和にんじゃがしら的“まんじゅしゃげ”。プリーステス的“シャープネス”将使攻击力上升。

黑暗时空：巨人国 ヨツンヘイム

●对火弱的敌人很多，使用“ファイアストーム”和有“贤者”在都将会很顺利。

●注意イシュバード，如果 HP 不满的话一般会遭全灭。

黑暗时空：小人国 ニダヴェリール

●注意バドルトーナ，如果 HP 不满的话一般会遭全灭。

黑暗时空：死之国 ヘル

●这个迷宫途中没有休息室和换人室。

●注意タイラント，如果 HP 不满的话一般会遭全灭。

黑暗时空：上天界的虹桥 ビフレスト

●注意ファラオ的“のろいのことば”，一被限制住行动就可能全灭。

●凤凰可能发动快速的“ファイアストーム”猛攻。

●プラネット一出现就爆炸，很难对付。

●注意对ダオス物理攻击是无效的，使用有属性的攻击。例如クレス的“こくうそうはざん”等。

4408 年：カオス的洞窟

●服装用“にんじゃがしら”和ミント去挑战，ディオ的性格是“せいぎかん”和“すねぼう”，别忘了“BOOST UP”。

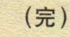
●遇敌感到特别棘手的时候，可使用“服：にんじゃ”的“かくれみの”，可以故意掉进陷阱。但是不是再度遇敌的话必遭全灭。

●注意ダークアイ的“回转アタック”，ミント他们的服装 HP 比较低，回复前恐怕很难撑住。

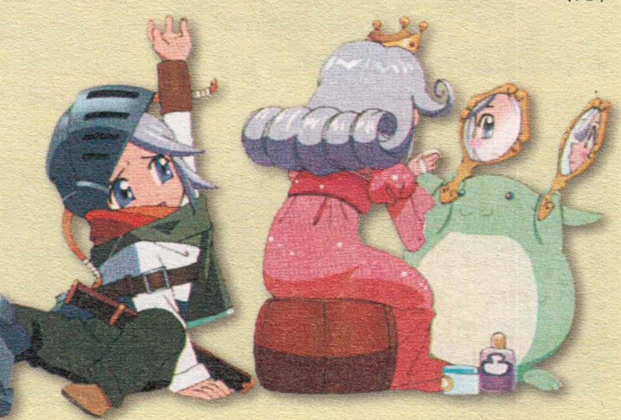
●在 B6 的“愿いの间”，不解决 20 个たのまれごと就进不去。

●在 B17 的“迂阔の间”，穿上盗贼系的衣服掉入陷阱可前进。

●在 LASTBOSS 前有 2 个 BOSS，他们是暗属性和物理属性使用其他属性进行攻击。



（完）





20世纪——特集

游戏业界发展历程

硬件以及软件的全面回顾

游戏业界的大检阅

自从计算机诞生以来，游戏就与它结下了不解之缘，最开始的游戏是编程爱好者在计算机上将其实现的，由于受到了硬件机能以及其它方面的限制，使得游戏还不能得到普及。

当亚达利发售了家庭用TV游戏机后，游戏的制作便分为PC类和TV类，在游戏发展的黎明期，TV类游戏因其硬件水平比较高，所以一下受到了人们的欢迎，但由于后来游戏市场的混乱，使得大量垃圾软件出现，这样人们在一夜间便对游戏失去了兴趣（这便是著名的亚达利冲击）。

但是，日本的任天堂公司在发售了高性能家庭用游戏机后以严格的软件制作制度规范了游戏市场，在这以后的进20年的时间里，游戏业界得到了突飞猛进的发展……

~1980年 编 电视游戏的诞生和市场的确立

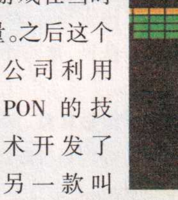
世界上出现电视游戏是在1958年，由美国人伟利发明。这是在电子学使用的装置示波管的画面进行的游戏。那以后过了14年，出现了销售量达到10万台的电视游戏。这个游戏的名字叫做"PON"。是由ATARI开发的线和点组成的游戏世界。可以说电视游戏的一切因素从这里开始。

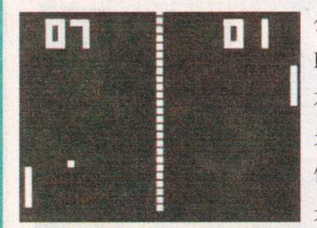
本时代关键词	亚达利、PON、UNIX、太空侵略者、小蜜蜂、PAC-MAN、GAME&WATCH

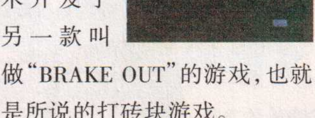
	游戏业界大事记		游戏业界大事记
1972	·亚达利家用TV GAME"PON"发售，并得到了玩家广泛的欢迎	1978	·TAITO发售太空侵略者，此游戏在玩家中引起轰动
1975	·爱波克发售TV游戏《TV网球》世界第一个RPG游戏"LOG"发售	1979	·NAMCO发售小蜜蜂
1976	·亚达利发售"PON"的进化型GAME《打砖块》	1980	·任天堂在4月28日发售携带型液晶游戏机"GAME&WATCH" ·元祖RPG"巫术"和"创世纪"发售 ·NAMCO发售PAC MAN并取得很好的销售成绩
1977	·任天堂第一个TV游戏《TV GAME 6》发售		

1972 ATARI开发电视游戏的代名词"PON"

美国的ATARI公司开发的游戏"PON"。作为家庭用的电视游戏在当时达到了10万台的惊人销售量。之后这个公司利用PON的技术开发了另一款叫做"BRAKE OUT"的游戏，也就是所说的打砖块游戏。

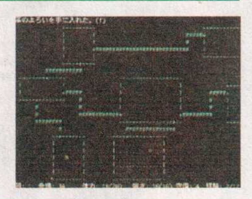






1975 自动生成迷宫RPG"LOG"

曾经引起轰动的系列《奇妙的迷宫》原型RPG"LOG"在这一年登场。在当年叫做UNIX的计算机上进行游戏。这个游戏的完成度之高令人感到惊奇。



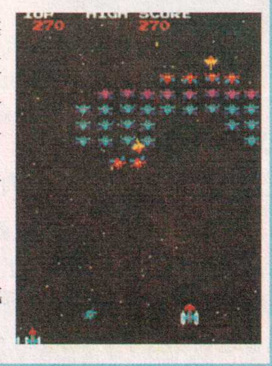
1978《SPACE INVADER》袭来！！

作为一种前所未有的游戏热潮，成为了罕见的社会现象。人们对游戏厅中的这个TAITO制作的叫做"太空侵略者"的游戏着迷到了不思茶饭的地步。



1979《GALAXIAN》出现！！

排队突袭而来的宇宙人，忽然出现在人们面前的宇宙军团！！这个叫做《GALAXIAN》的游戏配备有丰富的色彩和效果音。另外，有时敌人也会向玩家突袭而来，用导弹击落以后它会坠落到画面以外，攻击的手段和变化都非常的丰富，现在有时还可以看到这样的游戏类型。



1980《WIZARDRY》登场

海外的RPG游戏在这么早的时候就出现的确让我们吓了一跳。它的新作也不断出现，但是游戏的风格一直保持不变。热衷这款游戏的FANS相当多，甚至很多人一直在忠实地支持着它。20年的时间内，数值的变化让人一喜一忧……





1980《PACMAN》

曾经在世界上引起轰动的《PACMAN》到现在已经有20岁了。在美国出现了以此游戏为特征的比萨饼店，游戏的主角被拍成动画并制造了大量相关的商品。尤其是这个《PACMAN》游戏与NAMCO的关系非常的密切。





1980 GAME&WATCH热潮的到来

任天堂现在发售的街机游戏和电视游戏为大家熟知，但是任天堂被世界知道就不能不提这个GAME&WATCH了。当时的销售创造了历史的最好记录。任天堂从那时起开始不断制造新的产品，使人们无法忘记这个小小的手掌机。



1981年～1985年编

FC闪亮登场 卷起游戏热浪!!!

《SPACE INVADER》、《GALAXIAN》到《WIZARDRY》，街机游戏已经十分充实了，但是作为游戏最基本单位的家庭用游戏来说还远远没有普及。就这样，在1983年任天堂游戏机开始销售，家庭用电视游戏的黎明来临了!!

游戏业界的迷你资料

●本时代的游戏市场规模 4110亿日圆
●这个时代发售的软件
1 超级玛莉奥兄弟(FC)
2 高尔夫(FC)
3 垒球(FC)
●本时代的关键词
FC、卡带、名人……

	游戏业界大事记		游戏业界大事记
1981	·任天堂发售街机版大金刚 ·爱波克发售卡带型游戏机	1984	·由细野春臣监制的TV游戏音乐发售 ·NAMCO发售含RPG要素的“多鲁亚卡之塔” ·爱波克发售其卡带型游戏机的强化版
1982	·美国出现了大量低质游戏软件，引起了“亚达利冲击”		
1983	·任天堂7月15日发售FC ·世嘉发售SG－1000 ·NAMCO发售射击游戏“铁技阵”	1985	·世嘉发售SEGA MKⅢ ·任天堂发售成为社会现象的超级玛莉奥兄弟 ·世嘉发售第一个体感游戏“HONG ON”

本时代发售的家用游戏机

爱波克社的卡带型游戏机

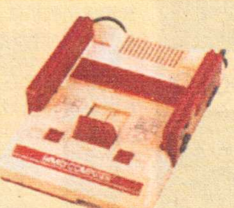
可以进行卡带更换的游戏机类型，这种游戏机的图像处理机能十分低，游戏角色多由方块组成，很快就退出了家用游戏机市场。



●1981年7月30日发售

被称为任天堂红白机的FC

当亚达利事件结束后的一年，任天堂研制了当时最先进的家用游戏机FC，这种游戏机的普及量相当惊人，在日本可以说是他们的国民机，一家一台的说法一点都不过份。



●1983年7月15日发售

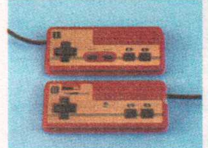
世嘉的第三个家用游戏机

世嘉为对抗任天堂的FC所发售的SEGA MKⅢ，它的机能要比FC先进，可以移值大量当时世嘉的街机作品，但是由于缺乏有力的软件厂商支持，很快就在FC的强大软件攻势下败下阵来，不过就算这样，它也给我们留下了有名的作品。

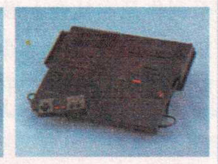
●1985年10月20日发售

1983 FAMILY COMPUTER诞生!!

通称FAMICOM。由任天堂发卖，在日本引起轰动，很多家庭很快就接受了它。其原因主要是街机的很多款游戏被移植到FAMICOM上来，比如《DQ》、《FF》等。另外象DISK SYSTEM和其他的一些周边设备也被充实。



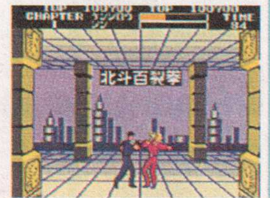




1985 SEGA MARK Ⅲ登场

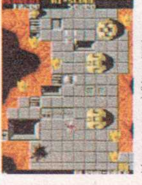
为了对抗FAMICOM而开发的SEGA MARKⅢ。最初只是卡形的薄机体，后来改进称为大容量的机体。第一弹发售的游戏是《FANTASY ZONE》。因为连续不断优秀的游戏出现，在当时的游戏厅中引发了极大的人气。就连FAMICOM的用户们都羡慕的不得了。







1983《ゼビウス》热潮



慢慢纵向滚动的背景。被仔细刻画过的敌人主角。神秘的BGM。还有数个迷团。崭新的射击游戏《ゼビウス》。如果说这个游戏改变了以后的射击游戏发展的话一点也不过分。



1984 游戏音乐确立

日本最早的电子合成音乐乐队YMO之一的细野晴臣制作的音乐被NAMCO采用，引用到公司的产品当中。音乐全部没有经过改编，直接收录。





1985 体验“体感游戏”!!

在游戏厅突然出现的摩托车形状的游戏机。游戏的名字叫做“BIKE ON”。虽然开始玩的时候有一点不习惯，但是骑上去还真的能够体验到驾驶的逼真感觉呢。随后，SEGA公司又不断推出了数种不同的游戏系列。



1986年～1990年 编 性能凌驾于 FC 之上的新机体陆续登场!

在 86 年到 90 年的 5 年间为了争夺 FC 的市场份额，性能超过 FC 的机体不断出现。另外，加上 GB 的诞生争夺掉了携带机的部分市场，游戏机市场一片景气。这样在 90 年 SFC 登场了。

游戏业界的迷你资料

●本时代的游戏市场规模
5290 亿日圆
●这个时代发售的软件
1 俄罗斯方块（FC）
2 超级玛利奥 LAND（GB）
3 勇者斗恶龙 Ⅲ（FC）
●本时代的关键词
16bit、扩大缩小、CD－ROM……

	游戏业界大事记		游戏业界大事记
1986	·任天堂 FC 的磁碟系统发售（2 月 21 日） ·勇者斗恶龙发售（5 月 27 日） ·FAMI 通创刊（6 月 6 日）	1989	·GB 发售（4 月 21 日） ·LINKS 发售（10 月 20 日） ·超级玛莉奥俱乐部成立（12 月）
1987	·PC－E 发售（10 月 29 日） ·最终幻想发售（10 月 28 日） ·DQ Ⅱ的音乐碟发售并突破 20 万枚（12 月）	1990	·NEOGEO 发售（4 月 26 日） ·GAME GEAR 发售（10 月 6 日） ·PC－E GT 发售（11 月 10 日） ·SFC 发售（11 月 21 日） ·世嘉的 GAME 图书馆开始（11 月）
1988	·勇者斗恶龙 Ⅲ 发售（2 月 10 日） ·MD 发售（10 月 29 日） ·业界初次采用 CD－ROM 当游戏媒体 ·PC－E CD·ROM2 发售（12 月 4 日）		

本时代发售的家用游戏机

●PC－E

在当时这种机体有很高的图像描绘机能，它的核心构想使得它具有很高的扩张性能。
●1987 年 10 月 29 日发售

●MEGA DRIVE

有着完全超越 FC 的硬件性能，可以很好的移值街机游戏，是世嘉在家用机中第一次获得成功的机体。
●1988 年 10 月 29 日发售

●GAME BOY



使用黑白液晶屏幕的掌上型游戏机，有着与 FC 不相上下的性能，到现在为止还十分流行。
●1989 年 4 月 21 日发售

●GAME GEAR

使用彩色液晶屏幕的高性能携带型机体，有许多世嘉自己制作的软件。
●1990 年 10 月 6 日发售

●NEOGEO



完全能够在自家中享受街机游戏的梦之机体，但是惊人的软件价格是它的致命弱点。
●1990 年 4 月 26 日发售

●超级任天堂



任天堂 FC 的后继机种，普及量相当高，并且出现了许多超越硬件机能的优秀软件。
●1990 年 11 月 21 日

1986 (DISK SYSTEM)磁碟系统登场!

86 年 2 月 21 日发卖的磁碟系统和以前的卡带不同，是将 DISK CARD 内写入游戏内容的崭新形式。利用拷贝可以玩新游戏。同时发卖的软件也包含现在仍很有人气的《赛尔达传说》等。



1986《勇者斗恶龙》发卖!

86 年 5 月 27 日家庭用游戏机第一个正式的 RPG 游戏《DQ》发卖。这个值得纪念的作品渐渐受到 FANS 的欢迎，《Ⅱ》之后的系列作品在社会上形成一种大热潮。游戏的制作者也聚集了当时最优秀的 STAFF，并且这个稳定的群体一直战斗到《Ⅶ》。



1986 PC－E 的核心构想?

实现精美图画质量的 PC－E。大家还记得这个 PC－E 的核心构想吗?实际上这是以 PC－E 为中心，配合外挂周边设备提供游戏的想法。这种构想下产生的产品有过几个，但是并没有赢得更多的玩家，遗憾!



各种机体的周边产品

无论是什么样的机体缺少了必要的周边设备便不能很好的体会到游戏的乐趣，因此无论那个时代周边设备的开发都会随着软件的进步而发展。









1987 MD 开始发卖



擅长街机类游戏的SEGA开发的MD。在8位机FC博得人气的时刻SEGA抛出16位家用机争夺市场。也是从这个时候开始SEGA开始在通信方面开发，想要开发出通过MODEM的网络游戏。也曾发卖过M－CD和制作以CD－ROM为媒介的游戏。

1989 手掌机的霸权争夺战激化



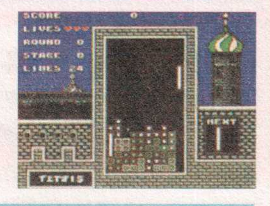
自从89年GB发卖以来，各个厂家竞相推出自己的手掌机。对比GB的黑白显示，其他象PC－E GT和GAME GEAR等都采用了彩色液晶显示，但是由于GB的软件支持比较完善而最终胜出。GB在98年推出了采用彩色液晶的GBC。







1987 “下落游戏”到来！



俄罗斯人制作的“俄罗斯方块”在世界上引起了很大的轰动。从那以后很多类似的游戏软件被开发出来，形成了所谓的“下落游戏”类型。

1990 “100MEGA SHOCK”发卖！



能够将最新的街机游戏移植到家用机上，并且不损伤画面和印象质量的NEO·GEO。机体的价格在58000日圆左右，稍贵。软件的价格也在20000左右，不是每个玩家都可以买得起的。但是因为有忠实的FANS支持，所以一直坚持10年以上。

1990 棒球游戏选手实名登场

进入到90年代以后，棒球游戏全部由现实棒球比赛中的实名选手出场。这是因为各游戏制造厂家与日本超级棒球机构签定了合同，得到了名字使用的许可。当然名字的使用必须支付费用，使FANS们放心的是软件的价格没有因此而涨高。

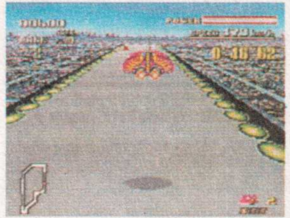




1990 超级任天堂发卖

因为实现了翻转、扩大、缩小和滚动等机能而受到注目的SFC。发卖后不久就出现了断货的情况。同期发卖的软件有《超级马里奥世界》和《F－ZERO》等。之后随着CAPCOM推出的《街头霸王Ⅱ》等优质软件，用户群进一步增加。后来又有《DQ》和《FF》等人气系列的不断推出，终于确立了SFC在家用机市场不可动摇的地位。





任天堂帝国的新宠



1990 软件捆绑销售的禁止



在购买抢手的软件游戏时，销售店会捆绑其他不受欢迎的游戏一起销售。从90年开始日本的公正取引委员会对市面的商店进行调查，软件捆绑销售的现象才渐渐减少。这是在厂家不能马上增加产量满足玩家时出现的短暂市场不规范现象。

1991年～1995年编 更多新型机种涌现！CD－ROM时代到来

32位的新机体陆续登场。打破以前SFC垄断地位的怪物PS就是在这个时候出现的。街机游戏中的格斗游戏和和起重机游戏也以其鲜明的特点很快获得了新的客户层。

游戏业界的迷你资料

●本时代的游戏市场规模 6740亿日圆
●这个时代发售的软件
1 超级玛莉奥 CARD(SFC)
2 勇者斗恶龙Ⅵ(SFC)
3 超级大金刚(SFC)
●本时代的关键词
POLYGON、次世代机……

	游戏业界大事记
1991	·街机版《街头霸王Ⅱ》登场，并确立了格斗类游戏的地位
1992	·勇者斗恶龙Ⅴ发售(9月27日) ·最终幻想Ⅴ发售(12月6日) ·在浅草的游戏博物馆开馆
1993	·MD2发售(4月23日) ·街机版VR战士发售
1994	·3DO发售(3月20日) ·SS发售(11月22日) ·PS发售(12月3日) ·PC－FX发售(12月9日)
1995	·VB发售(7月21日) ·勇者斗恶龙Ⅵ发售(12月9日)

本时代发售的家用游戏机

●PLAYSTATION

有着与工作站相同的图像处理能力，这是继任天堂两代主机后再次在世界范围内广泛普及的家用游戏机，并附有许多周边产品。

●1994年12月3日发售



●SEGA SATURN

世嘉、日立、胜利三社共同开发的次世代机体，并且发售了许多种版本，在本体中接入影像解码卡便可以观看VCD。由于机体的本身性能使得它的某些软件质量不如PS，但是许多街机移值的格斗类游戏却是这个时代不可多得的精品。

●1994年10月22日发售



●PC－FX

由于本体的动画回放机能相当强，所以它的游戏软件多以动画类为主，另外能够与PC－9800系列个人电脑相连接是它的一大特点，但是它本身的软件却很少。

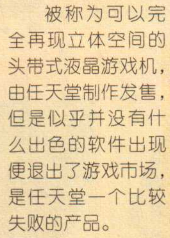
●1994年12月9日发售



●3DO

次世代游戏机的先锋，是3DO与松下共同开发的第一台32位家用游戏机，但是由于软件质量中庸使得它并未游戏起来，后继机种M2也终止了开发。

●1994年3月20日发售



●VR BOY

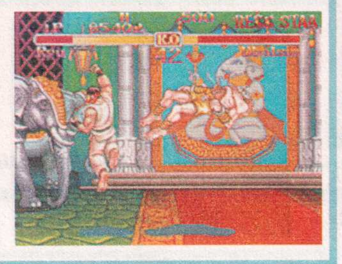
被称为可以完全再现立体空间的头带式液晶游戏机，由任天堂制作发售，但是似乎并没有什么出色的软件出现便退出了游戏市场，是任天堂一个比较失败的产品。

●1995年7月21日发售



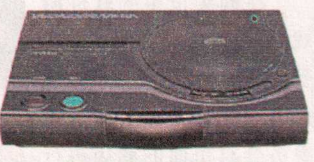
1991 格斗游戏热！！

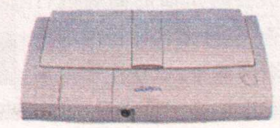
CAPCOM的格斗街机游戏《街头霸王Ⅱ》发卖后引起热潮。体验到人与人对战的乐趣，游戏厅中发生了革命。其中这款游戏的许多设定便成为了以后许多2D格斗游戏的标准。



1991 新硬件开发时期到来！！

从1991年起，PC－E DUO等新的机体不断推出。值得注意的是在这些机体上正式采用了CD－ROM。游戏动画被采用，全多边形的游戏登场等，很多全新类型的游戏也不断涌现出来。





1991 起重机游戏大流行！！



虽然以前也有过这样类型的游戏，但是引发人气的却是这个UFO的机体。它将家里人和女孩子吸引到了游戏厅。



1992 软件价格上涨！！

SFC销售后大约两年，这是随着容量的增加，软件一盘的价格飞速涨高。在1992年最贵的软件《提督的决断》价格达到14800日圆。

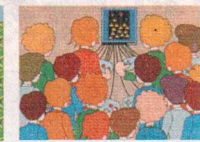


20世纪的游戏业界

1992 进入多人游戏时代

在PC－E和SFC上多人游戏的适配器登场。与此同时《炸弹人》和《桃太郎地铁》等供多人游戏的游戏作品不断出现。





1993《VR战士》超常人气！！

在2D格斗游戏盛行的93年，SEGA制作出了第一个3D格斗游戏《VR战士》。写实的动态捕捉和镜头角度的选择都十分到位，使人们陷入对战的乐趣中无法自拔。接下来在94年《VR战士2》登场，插图和动画有了更加明显的质量提高，吸引了从来不玩游戏的女性和一些上班族。在日本全国举行比赛，更加推动了这股热潮。这以后在96年推出《VR战士3》、97年制作出《VR战士3TB》，人气一直不减。







1994 PS和SS两大新硬件登场！！

94年末，大约在同一时期32位的次世代机体PS和SS发卖。开始的时候销售量一般，但是随着价格的下调和软件的不断开发出现，获得的越来越多的欢迎和用户层。



1995 通信对战游戏发动攻势！

坐在家里和远在千里之外的朋友一起游戏的通信对战游戏系统，名字叫做X－BAND。这是SFC专用的系统，机体接续X－BAND的MODEM，通过电话线实现对战。





费用征收采用预付卡的方式，在当时是划时期的尝试。结果在当年引起了爆发性的热浪，确立了通信对战的概念，形成了家用机硬件通信对战的基础。

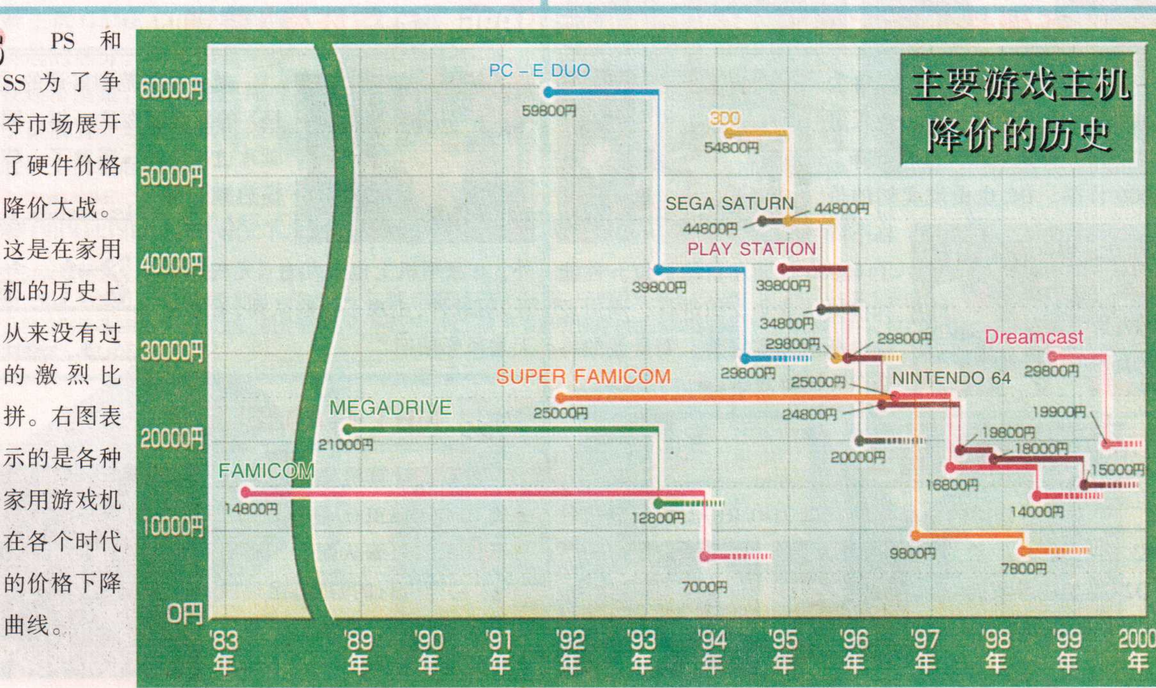
1995 VB开发完成！！

作为家用机体和第一个采用凝缩3D画面的VB由任天堂开发完成。红与黑构成的简洁画面产生的立体感觉是从来都没有过的。产品还没有销售之前就成为当时的话题，不过在PS和SS的降价大战影响下销售量并不理想。但是这种想象力确实给制造商们很大的联想空间。



1995 令用户欣喜的硬件价格大战！！

PS和SS为了争夺市场展开了硬件价格降价大战。这是在家用机的历史上从来没有过的激烈比拼。右图表示的是各种家用游戏机在各个时代的价格下降曲线。



1996年~2000年编 新机种、搭载新技术软件陆续登场!

	游戏业界大事记
1996	·N64 发售(6月23日) ·M2 发售终止(7月) ·宠物蛋发售(11月)
1997	·世嘉、百代取消其合并计划(5月27日) ·SFC 软件"书换"开始(9月27日) ·GAME BOY 之父横井军平去世(10月4日)

	游戏业界大事记
1998	·GBC 发售(3月21日) ·NGP 发售(3月27日) ·DC 发售(11月27日) ·POCKET STATION 发售(12月)
1999	·WS 发售(3月4日) ·NGPC 发售(3月19日) ·64DD 发售,同时网络服务开始(12月1日)
2000	·PS2 发售(3月4日) ·WSC 发售(12月9日)

这是 INTERNET 开始普及的时期,是游戏硬件机体性能飞跃的时期。以前没有出现过的新种类不断登场,给人 21 世纪的感觉。

游戏业界的迷你资料

●本时代的游戏市场规模
7050 亿日圆
●这个时代发售的软件
1 口袋妖怪(红)(GB)
2 口袋妖怪(绿)(GB)
3 超级玛莉奥 CARD(N64)
●本时代的关键词
64 位机、网络……

本时代发售的家用游戏机

●NINTENDO 64

最早登场的 64 位游戏机,媒体虽然是卡带,但却诞生了许多十分优秀的软件,与 64DD 连接可以享受网络游戏的服务。



●1996 年 6 月 21 日发售

●Dreamcast

世嘉的第 7 代家用游戏机,具有相当高的硬件水平,网络对战是该机种的主要卖点,在欧美两地十分流行,并且有充实的软件。



●1998 年 10 月 27 日发售

●PLAYSTATION 2

拥有多种机能的综合型游戏机,游戏媒体采用 DVD 和 CD-ROM 两种,具有相当惊人的图像处理能力,但是好象软件开发环境过于困难。



●2000 年 3 月 4 日发售

●GAME BOY COLOR

具有超越 FC 机能的 GB 机强化型,虽然是液晶显示但游戏色彩相当丰富。并且可以运行以前的 GB 软件。



●1998 年 10 月 21 日发售

●NEOGEO POCKET

SNK 发售的可以与 DC 相连接的手持游戏机,由于可以与 DC 进行软件互动,所以搏得了很高的人气,软件基本上由 SNK 公司自行制作发售。



●1998 年 10 月 28 日发售

●NG POCKET COLOR

NGP 的后继机种,使用彩色液晶屏幕,2D 表现能力比 GBC 稍高,许多 SNK 的格斗游戏都有 NGPC 的移值版,由其以 SNK VS CAPCOM 系列最受注目。



●1999 年 3 月 19 日发售

●WONDER SWAN

以 GB 之父横井军平的构想所开发的携带类游戏机,可以用两个方向来玩游戏的崭新设计,体现了横井军平新奇的构想。



●1999 年 3 月 19 日发售

●WONDER SWAN COLOR

WS 的后继机种,由于得到了 SQUARE 的软件支持,使得它获得了很高的期待度,不久就可以在上面玩到 FC 和 SFC 时代的名作了。

●2000 年 12 月 9 日发售

1996 各硬件价格大降价





随着任天堂 64 的登场,各公司也相继推出了新机体。任天堂 64 推出不到 8 个月价格就下降了 8000 日圆,DC 也由发卖初的价格下降了 10000 日圆左右的价位。性能和价格的竞争交织进行,周边设备也渐渐充实完善,而受益的将是广大的游戏迷。

1996《口袋妖怪》登场





受到世界范围好评的《口袋妖怪》的发卖就在这一年。同名的动画片也被放映,爆发了一阵口袋妖怪热潮。除了 GB 版以外,在家用机上也开发有《元气皮卡丘》等软件,出现了抢购队列,看来任天堂风彩依旧。

1996 M2 发卖终止!

松下电器公司的商品化游戏机 3DO REAL 的后继机种 M2 发卖终止。象"D2"等相应开发的软件陷入困境。





1996 NET GAME 元年

在私人计算机操纵的在线游戏 RPG《DIABLO》登场。可以与不认识的人编队配合,利用 CHAT 功能进行的游戏。出现以后非常受欢迎,聚集了一部分忠实的玩家群体。



1996 音乐舞蹈游戏登场

RHYTHM ACTION 的《啪啦啪啦啪》登场。这是音乐与游戏的崭新组合。之后在街机上逐渐出现各种此类游戏，渐渐形成一种风格。这样游戏在种类上便得到了进步。



1997 SEGA 与 BANDAI 的合并计划取消

在 1996 年发表的 SEGA 和 BANDAI 的合并计划在第二年宣告流产。根据当时的 BANDAI 社长山科的解释是因为“发现两个公司在经营理念上根本不同……”导致的。通过合并产生世界最大游戏厂家的梦想破灭了。





2001 年～????年 编

游戏界向何处去!?

当我们回顾二十世纪的历史，也应该对未来沉思。不过对未来的设想应该是丰富多彩而又没有约束的。这里的为大家介绍的就是下个世纪的预想篇。

	游戏业界大事记(预定)
2001	· GBA 预定发售(3 月 21 日) · GAME CUBE 预定发售(7 月) · PS2 用 MODEM、ONLINE STATION 预定发售(发售月未定) · PS2 用数码相机预定发售(发售月未定) · Xbox 发售预定(发售月未定) · KDDI 携带型游戏预定发售(发售月未定)

新机体陆续出现!

看右边的照片! 这些是预定明年登场的崭新机体。包括制作精美的 GAME CUBE 和搭载 WINDOWS OS、使以往家庭用游戏厂家以外的设备链接可能的 X－BOX 等等。当然不仅是硬件的性能，软件方面也有很多值得期待的新产品。



2001 游戏中心将会变成什么样子?

进入二十一世纪后，游戏中心将会空前的繁荣，而那时举行的游戏大赛也不限于某些场馆内部，它会在闹市中进行，巨大的屏幕以及广阔的场地将会成为人们注目的亮点，而游戏中心里的游戏机将会完成世界形的连网，玩家可以随时随地的跟远在异国它乡的玩友进行对战。到那时还可能会出现 4D(!?)类型的 GAME……





2001 GAME CUBE 可以用手提吗!?

细心的玩家一定注意到了任天堂的最新主机 GAME CUBE 的后面有一个突起的部分，具体那是干什么的现在还不清楚，有人设想那可能会是手提装置，以便玩家可以轻松的将这台主机提起(笑)。



本时代发售的家用游戏机

●NINTENDO GAME CUBE

以海豚为代号开发的任天堂最新家用主机，它奉行任天堂的纯游戏机理念，几乎没有什么特别的附加功能。机种颜色共分为 5 种。



●2001 年 7 月发售预定

●NINTENDO GBA

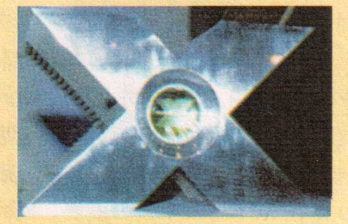
搭载 32 位 CPU 的次世代 GAME BOY，机种上端设定有 L、R 键，它的性能差不多以超过了 SFC，许多重量级软件将在这款手持机上登场，以前 GB 系列的软件依然可以在这上面运行。



●2001 年 3 月 21 日发售预定

●微软 X－box

世界级软件巨人微软进军家用游戏业的一件强大武器，它的性能是所以现行和未发售机种之最，采用 WINDOWS OS 为操作系统，媒体使用 DVD，有着强大的绘图能力，理论上可以达到 1 亿 5 千万 POLYGON /秒的处理能力!



●发售日未定

TWENTIETH CENTURY

20世纪游戏软件发展简述

GAME SOFT MUSEUM

FAMICOM **FC** '83年7月15日发售

FC登场开始的游戏历史

1983年FC开始发卖。如果说游戏的历史从这一年开始一点也不过分。

1983年FAMILY COMPUTER登场。再刚刚开始发卖的时候多是从街机移植过来的软件产品，但是随着《塞尔达传说》等FC原创的游戏出现，机体的销售量逐年增加。在1986年《DQ》登场，确立了PRG的游戏类型。在这以后的游戏历史中《DQ》经常称为游戏世界的焦点受到人们的关注。到90年大约7年的时间里FC大概制作了1200部左右的游戏作品，也可以说游戏界的历史是从这个机体开始的。

全世界玛莉奥系列贩售总数

1000000000本以上

在大金刚中登场的游戏角色玛莉奥正是后来这个系列的主角，此后的玛莉奥系列在全世界爆发出相当高的人气度……

在FC时代家喻户晓的游戏名作

SUPER FAMICOM **SF** '90年11月21日发售

霸权坚如磐石…进入新世代

无论是图像还是音乐都进化到一个新的阶段，这就是任天堂帝国的最新兵器SFC，游戏业界也继续由任天堂主导着。

90年SFC随着《马里奥》系列的最新作开始出现。由于机体在发卖的时候正处在FC热卖当中，因此机体的销售量一直无法提高。这时《FFⅣ》和《DQⅤ》两大RPG的推出缓解了危机，并使SFC在游戏界的地位大大提高。各个厂家虽然保守着FC时代的遗产，但是也在新领域发表了很多探索的新作品，促进了游戏界的繁荣。以CD－ROM为媒介的新机体使用户群进一步分散，并且可以低价读写软件的系统也开始出现。直到现在SFC也仍然在一部分玩家心目中占有重要的地位。

这也许是SFC以卡带版发售的最后一部作品，它的历史使命也就此完结……



以卡带和"书换"两种形式同时出现的"火焰之纹章"系列最新作《多拉基亚776》。

超级任天堂的终焉……!?

PC－E **PC** '87年10月30日发售

MEGA DRIVE **MD** '88年10月29日发售

游戏界的两大风云机体

随着时代的演变，卡带逐渐被CD－ROM取代。在当时的两大机体为游戏的历史刻下了什么呢?

PC－E与MD同时出现，作为FC后继机种之一在最开始出现的时候安全性存在问题，后来逐渐稳定。这是使用CD－ROM的第一个游戏机种，在游戏的历史上占有划时代的地位。

宏井王子为世人所熟知的作品《天外魔境》就是在PC－E上应用。而中裕司也是从MD开始成名的。这两种都是在当时当红的机种，但是所要发展的方向有所不同。与在模拟类游戏和冒险类游戏方面致力的PC－E相比较、MD则在ACT游戏中大力发展。同时这两个机体都对后世游戏机体的发展产生了重要的影响。

SEGA SATURN **SS** '94年11月22日发售

Dreamcast **DC** '98年11月27日发售

次世代机体战争激化 网络战略从3D开始

高性能的32位机体SS登场。力图尽早搭载INTERNET的DC也出现。SEGA为了追赶SONY，开始发展自己的独特路线。

94年SS登场，它充分利用了街机游戏的资源，以《VR战士》和《电脑战机》等超人气的移植作品为中心。另外SS在销售初期就拿到了"18岁以下禁止"软件的销售许可。到现在为止SS已经发售了930种以上的软件。4年以后DC登场。除了人气高的街机作品移植以外，关于网络对战的软件也逐渐增加，到现在为止已经发售的软件种类达到了200种以上。

GAME BOY **GB** '89年4月21日发售

经久不衰的任天堂



通过FC和SFC保持竞争力的任天堂推出了GAME BOY和N64，继续保持它强劲的势头。《口袋妖怪》、《塞尔达》和《马里奥》等优秀的软件也不断出现，为这个时代的游戏世界增加光彩。

在FC时代出现的游戏《塞尔达》和《马里奥》支持的划时代的游戏系统和主角在GB上再现风采。以92年的《星之卡比》为首，任天堂的主角创造灵感令人叹服。之后在96年超级人气作品诞生了，借新机体的登场的机会，《口袋妖怪》成为GB消沉市场恢复青春的原动力。任天堂通过这款游戏不仅重新夺回了角色人气，而且充分活用了GB的功能，确立了诸如收集、养成、交换和对战等新的游戏形式。

ROM卡带64位机体的登场令所有人吃惊。在PS和SS等32位机的全盛时期N64登场了。它将《塞尔达》和《马里奥》等游戏以3D的形式表现出来，诸如主人公爬上高塔、潜入水中等情节被引用到冒险游戏中。漂亮的图画质量和游戏的速度感淋漓尽致地发挥出了机体的性能。并且通过“口袋妖怪竞技场”实现了与GB的连动。之后游戏的新机体出现，那就是GAME CUBE……



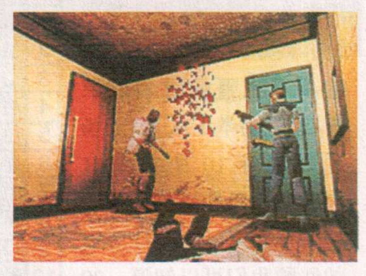


PLAY STATION **PS** '94年12月3日发售

从卡带到CD-ROM 所有游戏的发展方向!?

PLAY STATION 2 **PS2** '00年3月4日发售

与SS的兴盛同步，作为32位机种在游戏机体历史上大放光彩的是PS。作为PS后继机种PS2的出现是否标志着游戏业界已经进入改革的时代！？



根据“画面合成器”，SCE开发出了PS。软件的读取方式采用光盘形式。随着《DQ》、《FF》系列的开发，PS逐渐成长成为日本国内最大的家用机种。虽然任天堂对外表示“将游戏向玩具的原点回归”，但是还是从中可以看出CG MOVIE的收录和写实画面的重视等特点。

据说PS2在发售3天的时间内就出货98万台。热卖主要应该归功于可以采用更高配置的软件和搭载DVD再生机能。从前的机体无法想象的画面效果演绎出如《决战》和超级人气的格斗游戏《铁拳TAG TOURNAMENT》等作品，得到了玩家一致的肯定。另外随着FF最新作的发售，机体的普及程度会进一步加强吧。

PS的出现标志着游戏硬件技术以及软件制作进入了一个全新的时代。



进化 游戏与技术能力

从8位机到128位机

从FC到PS2，在18年的时间里游戏得到了从地上到天堂般的进化。通过对各种机体从各个不同角度的比较来探索游戏的进化情况。

我们对家庭用游戏机的历史进行了考察，因此这里通过FC登场后18年历史的总结，考察软件进化的情况。在20世纪中18年只是短短的一段时期，但是游戏软件却以惊人的速度发展进化了。通过从FC到现在出现的各种机体的游戏软件的画面、演出和音乐等所有角度的比较，可以体验出游戏进化的真实情形。如果将现在的游戏软件反过来移植回原来的8位机体上又会怎么样呢？这样我们就可以充分理解游戏进化的巨大幅度，也可以从中看出创作者的飘逸灵感下诞生的灵活的游戏系统和游戏精神。

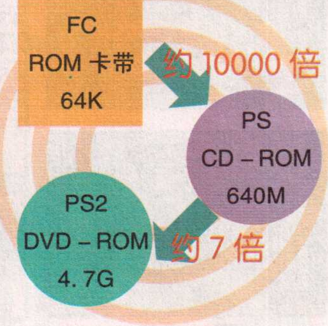
机种名	色数	3D处理	CPU
FC	52色	无	6502(8bit)
PS	1677万色	150万POLYGON/秒	R3000改进型32bitRISC
PS2	1677万色	6600万POLYGON/秒	EE(128bit)

在家用GAME的黎明期游戏由于受到本体机能的限止，所以色数比较少。之后随着新的主机发售，游戏制作多以3D为主，主机的影像处理也进化到相当的水平，这使玩家完全能够体验到3D世界的美感。

从FC到PS2的硬件技术革命使游戏在演出上给人们以视觉上的冲击感，这使得许多软件在世界观上有了更广阔的发挥空间。

当初FC只有简单的音源设计，当PS和PS2诞生后，由于光盘技术的采用，使得许多音乐游戏成为一种十分流行的游戏类型。

由于家用主机硬件上的进步，使得游戏软件的容量有了十分惊人的变化，随之而来的是制作人员和开发费用的增加，到现在为止，家用游戏也逐渐的闯进了网络领域。



RANKING 软件数据室 游戏相关软件排行

软件关连数据

一个革命性的软件构筑一个时代，同时也终结了另一个时代。看到这里我想大家已经很了解游戏软件对于游戏机体所带来的深刻影响。但是这些作用绝不单单是支撑游戏界的数十个革命性软件带来的，而是到现在为止发售的成千上万的更多的软件。这里列举了从 FC 登场到 2000 年 10 月 26 日这段时期发卖的软件各种表格对比，通过对软件历史的回顾我们可以知道：20 世纪销售量最大的游戏软件是哪个？20 世纪最受欢迎的游戏类型是哪种？……等等的数据很多，请大家参考。











1 软件销售排行 BEST 100

排位	游戏名称	数量
1	超级玛莉奥兄弟	681万
2	俄罗斯方快	423万
3	口袋妖怪(红)	418万
4	超级玛莉奥 LAND	411万
5	口袋妖怪(绿)	404万
6	超级玛莉奥兄弟 3	348万
7	超级玛莉奥 CARD	382万
8	勇者斗恶龙Ⅲ	380万
9	口袋妖怪(银)	364万
10	最终幻想Ⅶ	360万
11	超级玛莉奥 WORLD	355万
12	口袋妖怪(金)	353万
13	最终幻想Ⅷ	328万
14	勇者斗恶龙Ⅵ	320万
15	口袋妖怪(皮卡丘)	316万
16	勇者斗恶龙Ⅳ	310万
17	超级大金刚	300万
18	街霸Ⅱ	288万
19	勇者斗恶龙Ⅴ	280万
20	超级玛莉奥兄弟 2	265万
21	超级玛莉奥 LAND 2	258万
22	最终幻想Ⅵ	255万
23	GT 赛车	250万
24	高尔夫	246万
25	最终幻想Ⅴ	245万
26	勇者斗恶龙Ⅱ	240万
27	垒球	235万
28	勇者斗恶龙怪物篇	230万
29	超级大金刚 2	219万
30	麻雀	213万
31	超级玛莉奥合集 玛莉奥 CARD 64	212万
33	大众高尔夫	211万
34	街霸Ⅱ TURBO	210万
35	玛莉医生	208万
36	家庭棒球	205万
37	超时空之轮 生化危机 2	203万
39	口袋妖怪(青)	201万
40	达比赛马	200万
41	排球	198万
42	超级玛莉奥 64	185万
43	Tetris	181万
44	耀奇岛	177万
45	超级大金刚 3	176万
46	萨尔达传说	169万
47	任天堂全明星 大乱斗	168万
48	GT 赛车 2	167万
49	星之卡比	164万
50	玛莉奥兄弟	163万
51	游戏王 林克的冒险	161万
53	机车大赛	157万
54	网球	156万
55	生化危机 3	155万
56	足球 超级玛莉奥 LAND 3 玛莉医生	153万
59	F1 赛车	152万
60	圣剑传说 2 勇者斗恶龙 忍者哈特利君	150万
63	超级玛莉奥 RPG	147万
64	GAME 发现!!宠物蛋 GAME 发现!!宠物蛋 2 萨尔达传说:时之笛 龙珠 Z 超武斗传 四人麻雀	145万
69	啪啦啪啦啪 最终幻想Ⅳ	144万
71	成龙踢馆 摔角	142万
73	勇者斗恶龙Ⅲ 最终幻想Ⅲ	140万
75	口袋妖怪 CARD GB	139万
76	口袋妖怪运动场	137万
77	铁拳 2 铁拳 3	136万
79	星之卡比 2	133万
80	VR 战士 2 家庭棒球'84 年度版 浪漫沙加 3	130万
83	超级街头霸王Ⅱ	129万
84	铁板阵 DDR 役满	127万
87	鬼太郎 妖怪大魔境 龙珠 神龙之谜 最终幻想战略版	125万
90	古惑狼 3	123万
91	达比赛马Ⅲ 勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ 龙珠 Z 超武斗传	120万
94	PUYOPUYO 浪漫沙加 2	117万
96	萨尔达传说:神神のトライフォース	116万
97	机器猫	115万
98	陆行鸟的不思议迷宫	114万
99	生化危机	111万
100	卡比的弹珠 达比赛马 96 达比赛马 99 大金刚 64 英雄列传 游戏王 2	110万

2 各个厂家发售游戏数量排行

BEST 10

排位	厂商名称	数量
1	SEGA	537本
2	KONAMI	376本
3	BANDAI	282本
4	HUDSON	274本
5	KOEI	219本
6	CAPCOM	216本
7	NAMCO	210本
8	TAITO	188本
9	NINTENDO	178本
10	BANPRESTO	166本

销售量达到 100 万的厂家排行 BEST 10

顺位	厂商名	本数	顺位	厂商名	本数
1	任天堂	54本	6	NAMCO CAPCOM	6本
2	SQUARE	15本			
3	ENIX	9本			
4	SCE BANDAI	8本	8	ASCII KONAMI HUDSON	4本

1 任天堂令人震撼压倒性的实力展现！

从表格中可以看出任天堂软件有大约 50% 的占有率。并且前几名也几乎都被任天堂占据，给人以一个人的舞台的感觉。

在接近 20 年的时间中犹如彗星降临一般的任天堂。从 GAME&WATCH 开始到 FC 再到 SFC，任天堂开发出了多种引领潮流的机体，长期稳坐业界的头把交椅。这里统计的结果多是根据当时的成绩，不过也没有漏掉象“口袋妖怪”这样在近年大红大紫的软件。严谨的工作态度和游戏的质量从 FANS 的回馈和统计的数字上可以清楚的看出来。

介绍！

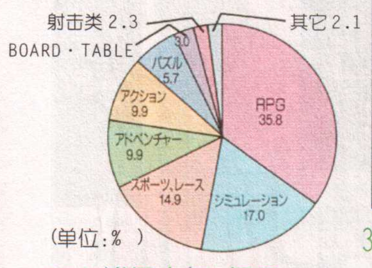
20 世纪销售的软件数量比较。这里主要通过排行的行式进行分析。

③ 不同类型游戏发售排行

BEST 9

排位	游戏类型	数量
1	ACT	2120 本
2	SLG	1455 本
3	SPT · RAC	1259 本
4	RPG	876 本
5	AVG	657 本
6	SHT	656 本
7	TAB	623 本
8	PUZ	526 本
9	其它	340 本

玩家喜爱的类型占有比



（单位：％ ）

RPG 搏得人气，但是……

RPG 很受玩家欢迎，但是从厂家的角度考虑制作动作游戏的风险要小的多，因此需求和供给并不一致。

④ ファミ通评分点数排行

BEST 20

排位	游戏名称	数量
1	萨尔达传说：时之笛 剑魂 流浪汉物语	40 点
2	萨尔达传说：神神のトライフォース 电脑战机 VR 战士 2 山脊赛车 2 超级玛莉奥 64 铁拳 3	39 点
3	勇者斗恶龙 Ⅱ 勇者斗恶龙 Ⅲ 铁拳 不思议迷宫 2 风来之西林 生化危机 铁拳 2 最终幻想 Ⅶ 索尼克大冒险 铁拳 TT 最终幻想 Ⅸ 勇者斗恶龙 Ⅶ	38 点

38 点以上的只有 20 部作品

ファミ通开始对游戏进行评分到现在已经有 14 年了。虽然先后有 8 千部以上的作品参选，但是得到满分 40 点的只有 3 部作品。

浜村通信话语二十世纪游戏

在ファミ通游戏软件评分中最感到遗憾的是“火焰之纹章”系列，为什么不是 9 点或者 10 点呢。现在制作风险高并且有趣的作品越来越少了。

“火焰之纹章”真的可以说是一部制作优良而且十分有趣的游戏。如果有可能的话，希望能够将“火焰之纹章”的所以记忆抹除掉，以全新的心情再一次去创作。



周刊ファミ通的总编，エンターブレイン创立时公司的管理者之一。

● 游戏名称使用关键词语排行

- 传说……………………197 本
- 物语……………………100 本
- ファイナルファンタジー……15 本
- ドラゴンクエスト…10 本
- 高桥名人……………7 本
- 井手洋介……………5 本
- 田代まさし…………1 本

游戏名称使用最多的词语比较。“传说”的使用频率使人感到吃惊。“FF”系列因为出的较多所以排在 DQ 的前面。

● 游戏名称最长的 GAME

“京乐・三洋・丰丸・奥村・大一・マルホン Parlor! パーラー! Ⅳ CR パチンコ 6 社・CR 实机シミュレーションゲーム”

● 游戏名称最短的GAME

“忍”

SEGA MASTER SYSTEM
’88 年 7 月 2 日发售
动作类型



“忍”，只有一个文字显示的标题，好象预示着游戏主题与忍者有关，其实并非如此。

● 软件发售最多的一日

1996 年 12 月 20 日 50 本

在每年的 12 月和来年的 3 月份是游戏发售的高峰期。这是因为 12 月有圣诞节而 3 月份是公司节算调整的日子。PS 热卖也在这一年。

● 价格最高的游戏软件

“ZEX-D” 19800 日圆

4 体迷你机器人的格斗动作游戏。这是可以更换模型零件的机器人战斗的一款游戏。

’95 年 12 月 29 日发售
SFC 其它类型

20 世纪游戏软件的回顾……

特集 20 世纪游戏软件 ABC

FC 作为家庭用游戏机登场到现在已经过了 18 年。不知在什么时候游戏业界的年间经营总额超过了 6000 亿日圆。

游戏成长到今天这样大的规模其原因是什么呢？答案肯定是因为对游戏感兴趣的玩家增多的关系。但是这里面难道没有硬件机体进化或者说软件成长的作用吗？

如果将硬件机体比喻成做饭用的容器的话，那么软件就是饭菜。容器（机器的性能）越小（低下）装载的料理越少，这样客人也就会越不满意，相反如果容器（机器的性能）越大（优良）那么装载的料理也就越多，客人就容易满足。不过这中结论说的只是料理美味的场合。料理的美味程度和容器的大小没有关系。作为料理的游戏软件也必须要不断追求新奇有趣而又先进的东西。

不过制作软件并不是一件简单的事情。我们对在 20 世纪中创作出出色软件的创作者表示感谢，同时也期望着新的可能性诞生。

游戏名作的 21 世纪

在 20 世纪内诞生了许多受人们欢迎的著名 GAME，随着游戏机硬件技术的提高，它们的续作一次又一次的随着机体的进化而进步，在 21 世纪的第一个年头，将会有几种性能高超的家用主机登场，在这么高性能的 TV 游戏机中，游戏制作理念以及游戏种类的变化冲击着以往的游戏观念，如此一来以前那些成为人们话题的名作是否还会延续它们的辉煌呢？答案将会在新的世纪中揭晓。





NEO・GEO
NEO・GEO 游戏介绍！
GAME WORLD

至今 NEO・GEO 发表了大量的游戏作品，其中也包括像《饿狼传说》和《格斗之王》等超级人气的作品。我们从同系列作品的进化中可以深切感受到游戏历史的演变。

饿狼传说系列

「NEO・GEO」的代表作！格斗游戏的原点！

饿狼传说

游戏主角有特瑞、安迪和东丈三人。

为了干掉养父的敌人吉斯，主人公开始战斗……

尽管剧情灰暗，但是华丽多变的格斗舞台使战斗惊心动魄。





最后的 BOSS 当然是吉斯。他犹如鬼魅的连续当身技和不断的投摔令人恐怖。

尤其是吉斯失败后从大楼坠落的场面也十分有名。

虽然这个画面意味着他的死亡，但是他还是不断的生还，继续着他的破坏。

饿狼传说3

在本作中秦兄弟第一次登场了！与年龄不相称的凶恶表情，不高的身材，都让女孩子感到好奇吧。

尤其是弟弟好象随着作品的进化越来越有魅力了……

操纵先祖的能力，大人一样的脸庞。围绕着秘传书发生的大风波。

秦之秘传书的继承者







这时还是恶人的样子，随着系列进行不断被美化。

WILD AMBITION 饿狼传说

饿狼系列采用3D的第一作。好象当时在FANS中间产生了很大的争论。这里的BOSS也是大家熟知的吉斯。由于采用了多边形的设计，因此立体的战斗感觉比以前更加形象和逼真。但是FANS的看法是：还是2D的饿狼传说好！在一些有关游戏的书刊上也有很多关于这个话题的争论。不过PS版的LOAD画面插画非常的漂亮，还有通过命令输入可以调出隐藏主角的设定也深受好评。



MARK OF THE WOLVES 饿狼传说

这是饿狼传说系列的最新作。不过这次的BOSS主角变成了吉斯的儿子洛克，他是第一次登场饿狼系列。以前的主角都以新的面貌和设定登场，这是一个大胆的尝试，当然玩家的反应也有赞同和反对两种论调。除了洛克，金加潘的儿子东也以新的面貌出现。知道以前饿狼系列的玩家们大概会感到欣慰吧。

在系统方面除了防守部分的改进以外，击技的效果也非常丰富，只是看看都会让人入迷。很多FANS都觉得这不是饿狼传说了……

奇妙的三角关系，仇根和亲情的旋涡。

THE KING OF FIGHTERS 系列一览			
饿狼传说	SNK	'91.11.25	格斗 ACT
饿狼传说 2	SNK	'92.12.10	格斗 ACT
饿狼传说 SPECIAL	SNK	'93.9.16	格斗 ACT
饿狼传说 3	SNK	'95.3.27	格斗 ACT
RB 饿狼传说	SNK	'95.12.21	格斗 ACT
RB 饿狼传说特别版	SNK	'97.1.28	格斗 ACT
RB 饿狼传说 2 THE NEWCOMERS	SNK	'98.3.20	格斗 ACT
饿狼传说 WILD AMBITION	SNK	'99.1.28	格斗 ACT
饿狼传说 MARK OF THE WOLVES	SNK	'99.11.26	格斗 ACT
饿狼传说 FIRST CONTACT	SNK	'99.5.27	格斗 ACT

THE KING OF FIGHTERS 系列

被挑选的格斗家集结！NEO·GEO的梦幻祭典开始！

THE KING OF FIGHTERS'95

这一年最值得一提的就是草薙京的永远对手八神庵登场。操纵紫色火焰的年轻格斗家令所有女孩着迷。京的父亲被鲁卡尔洗脑成为手下，并出现在京的面前。这个时候大蛇还没有出现，八神队的ENDING后马上就是八神庵的暴走……

从「KOF」95开始采用组队作战的模式，玩家可以选择自己喜欢的角色组织队伍参加战斗。另外如果不用CON-TUNE通关的话，可以在结尾看到追加的通关动画。

在CD版中使用超能力战士队通关的话，可以在STAFF名单滚动的时候听到特意为玩家准备的歌曲。

THE KING OF FIGHTERS'97

因为《大蛇完结篇》，KOF系列在这里有了新的变化。

还有，由于八神庵和列欧娜的暴走实在威力惊人，在很多游戏厅里甚至被禁止使用。另外，根据模式选择在战斗中的攒气以及紧急回避动作等系统也会产生差别。

值得一提的还有克里斯、莎米和七枷社组成的新面孔队最后的结尾画面，真的是可歌可泣。



THE KING OF FIGHTERS'98

大蛇篇的终了使KOF返回了本来的游戏气氛中来。难道使为了下一个新系列的准备……？

美国队的回归大概赚到了不少FANS的泪水吧。

大蛇队等很多隐藏主角被充实，甚至可以超越剧情成为纯粹的『战场』。不过也付出了代价，就是几乎没有见到有ENDING的场面，多少令人感到不足。

最后的BOSS是鲁卡尔，也是在基地的爆炸声中消失。



THE KING OF FIGHTERS '99

从这里开始进入新系列。最感到意外的就是草雉京被降低身份，新的主人公是操纵火焰的神秘青年K'」。他和神秘组织「NESTS」工作人员MAXIMA一起参加KOF大会。与神灵的大蛇篇不同，本作以近代世界为舞台进展剧情。



当然草雉京和八神庵还健在，可以作为隐藏主角被大家使用。在游戏系统中加入了「STRIKE SYSTEM」，即我方一人战斗，但是有援护攻击加入。这是KOF最重要的改进。

THE KING OF FIGHTERS 2000

KOF系列的最新作，NESTS篇的第二弹。援护的使用条件被改善，根据战斗情况其控制范围更加扩大。另外援护专门主角「ANOTHER STRIKER」正式登场。神秘组织NESTS的面目也渐渐显现，但是其最终的真相是什么样的呢？还要期待……

前作中作为隐藏主角使用的八神庵和草雉京在本作中从一开始就可以使用。还有一个关键的主角就是神秘少女工作员库拉的存在。她和K'」的关系也值得关注，也许很快就会有答案吧。



THE KING OF FIGHTERS 系列一览			
THE KING OF FIGHTERS '94	SNK	'94. 8. 25	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS '95	SNK	'95. 7. 25	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS '96	SNK	'96. 7. 30	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS '97	SNK	'97. 7. 28	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS '98	SNK	'98. 7. 23	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS '99	SNK	'99. 7. 22	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	'00. 7. 26	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS R－1	SNK	'98. 10. 28	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS R－2	SNK	'99. 3. 19	格斗 ACT

SAMURAI SPIRITS 系列

发挥刀剑格斗的真髓！武士活跃的大舞台！

侍魂



使用武器的对战格斗游戏。充满紧张感的战斗气氛使人的神经绷紧，在当时是崭新风格的游戏类型。



拥有连打按键的攻击方法和怒气等独特的系统。在这里集巫女和战士身份于一身的娜可露露登场，立即得到了FANS的肯定和喜欢。

真侍魂



牙神幻十郎和查姆查姆等新角色被追加，攻击效果方面也增加了新的效果。



另外在系统方面增加了前转和武器破坏必杀技等。

侍魂 斩红郎无双剑

这个游戏最鲜明的特点是玩家使用的主角被分成罗刹和修罗两种类型。根据玩家的选择，同一个主角在战斗中击技的性质会发生微妙的变化。另外游戏中追加了破坏防御和回转的新系统。



值得一提的是本作的主人公『绯雨闲丸』。手持雨伞，表情稍带忧郁的绯雨闲丸踏上了找寻鬼的旅途。不同于以往快活简洁的剧情，这里的设定稍微变化反而吸引了众多的玩家。

还有，在2P对战的时候可以使用BOSS主角『斩红郎』。

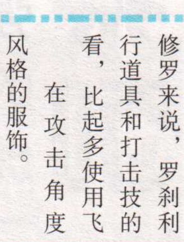
天草降临
侍魂



现在想起来，这是侍魂最后的2D作品。风间兄弟的登场和很多令人怀念的主角复活肯定使FANS高兴好一阵子。游戏系统也被更加充实过，使之成为里程碑式的系列作品。



比较有趣的是这个『自决命令』。在游戏中输入特殊的命令之后可以使玩家角色突然自杀，这样在下一轮中开始就处于怒状态。这也是本游戏的秘技之一。



阿斯拉斩魔传
SAMURAI SPIRITS2

本作中罗刹和修罗的区分更加明显，主角姿态的变化也很大。

比如说娜可露露，她在战斗中的最大变化就是她和动物的联合战斗。在选择修罗时的娜可露露使用马马哈哈，在罗刹时使用西格鲁。并且看上去罗刹的娜可露露头发稍短，目光锐利。

利姆露露则在衣装上的变化比较大。修罗时的服装规矩而且感觉清楚，但是如果选择罗刹则会出现活泼风格的服饰。

在攻击角度看，比起多使用飞行道具和打击技的修罗来说，罗刹利用武器属性的技巧攻击比较多。



在色彩方面，罗刹给人的感觉好象是脱离的人类的感觉……？

在击技方面也是这样，修罗利用刀和投摔技为主，而罗刹主要利用使对手混乱或者毒气……等间接技巧。你更加喜欢哪一个呢？

SAMURAI SPIRITS 系列一览			
SAMURAI SPIRITS	SNK	’93. 7. 7	武器格斗 ACT
真 SAMURAI SPIRITS	SNK	’94. 10. 28	武器格斗 ACT
SAMURAI SPIRITS 斩红郎无双剑	SNK	’95. 11. 15	武器格斗 ACT
SAMURAI SPIRITS 天草降临	SNK	’96. 10. 25	武器格斗 ACT
侍魂 ~ SAMURAI SPIRITS ~	SNK	’97. 12. 19	武器格斗 ACT
SAMURAI SPIRITS 2 阿斯拉斩魔传	SNK	’98. 10. 16	武器格斗 ACT
SAMURAI SPIRITS!	SNK	’98. 12. 25	武器格斗 ACT
SAMURAI SPIRITS! 2	SNK	’99. 6. 10	武器格斗 ACT

龙虎之拳系列

谁能够得到最后的胜利？！『无敌的龙』和『最强的虎』！

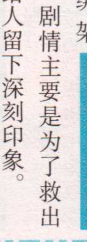
龙虎之拳



格斗游戏初期的代表作品之一。气力系统和挑发动作的导入、体力变少时可以使出的超必杀技、隐藏的超必杀技等，搭载了很多对后来的格斗游戏产生深渊影响的游戏系统。另外受到击打后脸部肿起，这样的写实演出也给人留下深刻印象。

剧情主要是为了救出被绑架的由莉，坂崎良和亲友罗伯特开始战斗。





龙虎之拳2

前作发卖一年半后发表，主角增加到12人。追加的新主角除了由莉以外还有打倒极限流的忍者·如月影二和蒙古相扑手。

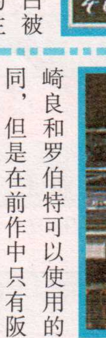
但是前作主角加上新追加的三个新主角应该是13个主角，为什么只有12个呢？这是因为前作的主角中一人——藤堂龙白被消除掉。真是不走运啊！

基本系统与前作相同，但是在前作中只有阪崎良和罗伯特可以使用的







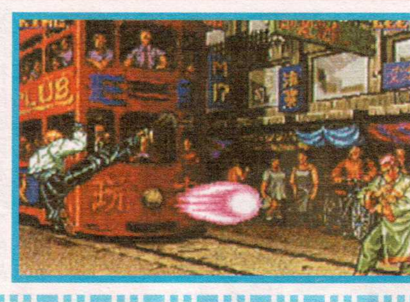












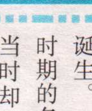
超必杀技和隐藏必杀技在本作中可以全员使用。而且在系统中增加了如受身系统等新的要素。从前作就开始采用的ZOOM IN・ZOOM OUT系统仍然健在，它可以在主角接近的时候放大图象，主角远离的时候缩小图象，给玩家带来临场作战的紧迫感。

另外，如果在CPU战斗中没有失误通关的话，作为隐藏主角的年轻时代的吉斯将会登场与玩家战斗。对SNK迷来说实在是个好消息。



龙虎拳外传 ART OF FIGHTING

这个版本的龙虎拳最大的亮点在于采用了动画新技术『MOTION CAPTURE』。现在这个技术的应用已经十分广泛了，但是在当时却造就了SEGA的划时期的名作《VR战士》的诞生。





这种技术使游戏中主角的动作更加逼真，更加流畅。但是代价是CANCEL被取消，取代它的是『空中连续技』的新概念。

《龙虎外传》最有趣的一点是对每个主角设置了生日的要素。如果在某一个主角的生日当天战斗的话，那么这个主角的攻击里将大大加强，并且必杀技的威力也和平时不可同日而语。这可是不能错过的要素哦。





龙虎之拳系列一览			
龙虎之拳	SNK	'92. 9. 24	格斗 ACT
龙虎之拳 2	SNK	'94. 2. 3	格斗 ACT
ART OF FIGHTING 龙虎之拳外传	SNK	'96. 3. 12	格斗 ACT

合金弹头系列

痛快淋漓战斗的最高境界！用钢铁的躯体和意志暴走！

合金弹头

合金弹头是操作高级兵器战车破坏敌人的步兵、战车和设施等的横向移动实时射击游戏系列第一作。

游戏的最大特征是欧洲风格的画面和多变的战斗关卡。

通过密林地带和城市街区等6关以后，击毙妄图称霸世界的デビルリバース・モーデン元帅为最终目标。

武器是加农炮和伏尔干炮，虽然是战车，但是却可以跳跃和伏身躲避敌人的炮火攻击。

现在的乘坐兵器已经有很多种，但在第一作中就只有『合金弹头』一种，不过即使这样仍然可以使玩家体会到战斗的乐趣。

另外，在游戏过程中还有通过解救我方的俘虏可以换得援护攻击的系统设定。

如果想要强化武器的话，最好的方法就是尽可能多地解救我方的被俘人员。

在本游戏中两个人的相互配合十分重要，而且还可以在游戏途中随时加入，是连初学者都很容易上手的名作。

合金弹头2

世界大战结束后2年……再次投身战火的马鲁哥们。

这次的手榴弹分为两种，分别是在落地点爆炸和间隔时间爆炸。

另外在道具方面新追加了宝石和宝箱的设定。





比较有趣的是食物的设定，主角们在战斗中也会肚子饿啊。

乘坐道具被追加。

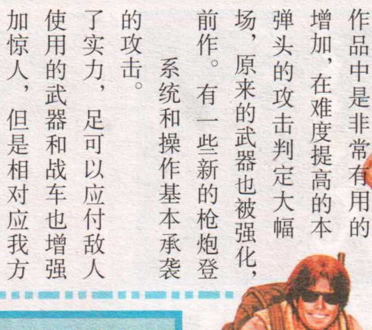
推荐玩家选择使用的是没有装备加农炮但是与合金弹头具有相同机能，装备伏尔干炮的『CAMEL SLUG』。还有唯一没有装甲的战车，那就是象步兵一样在枪林弹雨中玩命的主人公。

BOSS的设定也比较夸张，一看就是象山一样巨大的敌人，千万别泄气啊……

合金弹头X

作为合金弹头2的LIMIX VERSON登场。对比前作，这里的敌人角色设计一新，攻击波的威力更加惊人，但是相对应我方使用的武器和战车也增强了实力，足可以应付敌人的攻击。

系统和操作基本承袭前作。有一些新的枪炮登场，原来的武器也被强化，弹头的攻击判定大幅增加，在难度提高的本作品中是非常有用的设定。







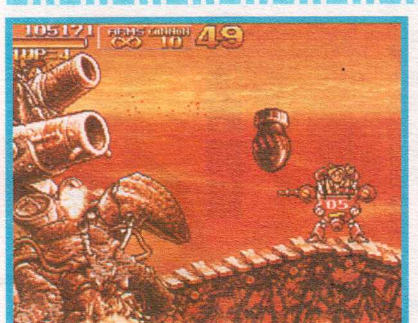
合金弹头3

今年发卖的合金弹头系列最新作。总共设置有5关，但是在每一关内都有很多的路线分歧设定，是自由度比较高的游戏之一。

其他比较大的变更点是以前只有4种的乘坐战车被增加到10种。除了最基本的『合金弹头』以外，还增加了在水中可以发射鱼雷的战车、弹跳力出色的战车和动物战车等，个性丰富的战车种类给玩家的选择空间大大增加，同时也使游戏更加富有变化。

当然，作为代价就是游戏的难度比想象的还要高。这是系列中让很多FANS十分棘手的游戏之一吧。









合金弹头系列一览			
合金弹头	ナスカ	’96. 4. 19	动作 ACT
合金弹头 2	SNK	’98. 2. 23	动作 ACT
合金弹头 X	SNK	’99. 3. 19	动作 ACT
合金弹头 3	SNK	’00. 3. 23	动作 ACT
合金弹头 1st mission	SNK	’99. 5. 27	动作 ACT
合金弹头 2nd mission	SNK	’00. 3. 9	动作 ACT

月华剑士系列

新感觉剑客物语展开！与侍魂系列完全不同的风格！

月华剑士～幕末浪漫～

『现世』与死者构成的世界『常世』，连接这两者的是『地狱门』。通过这个地狱门各种主角展开了激烈的战斗。本作的主人公枫本来是一个稳重老实的人，但是偶然的觉醒使之称为超级自信的勇者！





游戏中成功后可以使敌人硬直的弹性系统、力（重视攻击力）和技（重视连续攻击）的剑质选择等都十分有趣。





～盛开新月的光华、散落凋零的败花～ 幕末浪漫第二幕 月华剑士

追加了新角色，功能明显提高的月华剑士第二弹。主人公枫从一开始就以觉醒的状态参加战斗。不过觉醒前的枫也以隐藏主角的身份登场。另外还有其他的若干角色出现。

觉醒后的枫

通过特殊命令的输入可以选择新的剑质『极』，连杀斩和升华、乱舞奥义和潜在奥义的使用增加了攻击力，但是同时防御力底下的弱点也暴露出来。

剑质选择

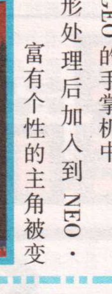


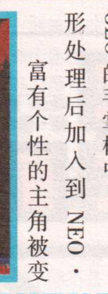
觉醒

阴阳师一条虹

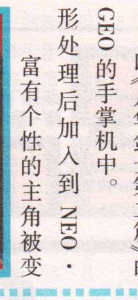
幕末浪漫特别编 月华剑士 ~盛开新月的光华、散落凋零的败花~











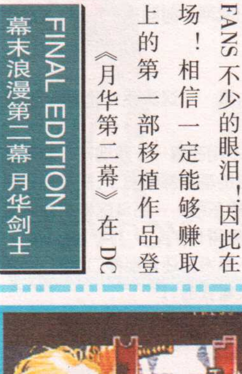
富有个性的主角被变形处理后加入到NEO·GEO的手掌机中。

以《月华剑士第二篇》的剧情为基础，因此可以在手掌机上体会剧情的乐趣。

本作中的特典也很多，

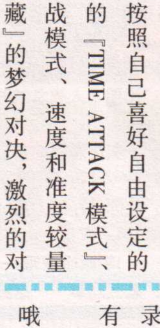


通过玩本篇或者原创的迷你游戏积攒点数可以购买到想要的卷物。卷物有很多的种类，



可以得到各主角的故事和图片等。

通过主菜单的GALLEPY选项可以购买和阅览卷物。



FINAL EDITION 幕末浪漫第二幕 月华剑士

《月华第二幕》在DC上的第一部移植作品登场！相信一定能够赚取FANS不少的眼泪！因此在这里我们做特别介绍。

值得注意的内容方面首先是能够体验《幕末浪漫特别篇 月华剑士~盛开新月的光华、散落凋零的败花~》剧情的剧情模式，中BOSS晓武藏变的可以使用，实现了『武藏VS武藏』的梦幻对决，激烈的对战模式、速度和准度较量的『TIME ATTACK模式』、按照自己喜好自由设定的训练模式等等。

另外还有新出现的『DEMO VIEW』，这是可以





看到游戏中所有主角DEMO画面的模式。

在游戏中还收录了《~幕末浪漫~月华剑士》的DEMO画面，不过要全主角通关以后才可以看到哦。

在『ART GALLERY』中有各种插画和设定原画收录。当然也包括这个《幕末浪漫特别篇 月华剑士 FINAL EDITION》用的最新彩色插画追加。一边眺望着美丽的插画一边沉醉在月华的世界中真的是一件非常享受的事情呢。

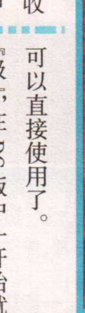
在功能方面也追加了很多新





功能。比如通过设定可以用一个按键就可以发出超奥义和潜在奥义。不擅长命令输入的玩家这次也可以安心了吧。

街机版需要通过特殊命令输入才能使用的剑质『极』，在DC版中一开始就可以直接使用了。





龙虎之拳系列一览

游戏名	厂商	发售日	类型
~幕末浪漫~月华剑士	SNK	'97.12.5	武器格斗 ACT
幕末浪漫第二幕 月华剑士 ~盛开新月的光华、散落凋零的败花~	SNK	'98.11.25	武器格斗 ACT
幕末浪漫特别编 月华剑士 ~盛开新月的光华、散落凋零的败花~	SNK	'00.3.16	武器格斗 ACT



STREET FIGHTER ZERO 3

STREET FIGHTER ZERO 3

街霸 ZERO 3 全角色结尾剧情

译/KING

隆 RYU



隆:“萝丝所说的那个人……就是指的这家伙吧?……什,什么!?”

维加:“哼哈哈哈哈哈!隆!!你就是我要找的下一副躯体……下一个成为我“维加”身体的人!!告诉你!就算身体灭亡了,我的灵魂也不会死的!!”

隆:“唔……噢啊啊啊啊啊!!”

春丽:“我是ICPO特别搜查官春丽!雷达显示维加的所在地点正发生着异常的能量膨涨!发生了什么事!?”

纳什:“我也不知道!但总之继续留意监视吧!这次……不能再让他逃掉了!”

隆:“哇哦哦哦哦哦哦……!这是……我的本性吗?全身的力量好像要爆发了……有种忍不住要破坏一切东西的欲望……豪鬼所说的杀意之波动……就是和这个维加……相同的力量吗……!?”

萨加特:“我随时都准备再接受你的挑战!”

萝丝:“和那个人战斗的时候……也一定不要忘记!”

春丽:“下次见面时你会变得更强……对吧?”

樱:“还会……再和你交手的吧?”

豪鬼:“让你潜在的力量……苏醒吧!”

肯:“隆!再一次……决胜负吧!”

隆:“……!唔哦哦哦——!!”

维加:“怎么回事……这股力量是……我没法支配他的躯体吗……见鬼……!可恶啊!!”

纳什:“……什么?反应消失了?但从表面看基地没什么动静啊……?”

春丽:“无论如何,看来维加已不在那基地中了……现在正是好机会啊!纳什,要有劳你了!”

纳什:“明白了!我两小时回来……好!大扫除这就开始了!”

2天后。

肯:“要走了吗,隆……这次我欠你的情了,多亏你救了我呢……”。

隆:“啊啊……不用在意……我现在十分激动啊,本以为自己该学的基本都学到了,却发现还有那么多完全不了解的东西……格斗这种事情真是很可怕……也很有趣啊!”

肯:“哈哈!你一点没变还是那种口气啊,别忘了!下次我会要你欠着我的!!”

肯 KEN

肯:“呼……呼……真是难缠的家伙啊。好累……”

维加:“哼哈哈哈哈哈哈!”

维加:你马上便可以轻松了……接受我的精神能量吧!那样的话,你就能变得感觉不任何疲倦和痛楚!”

维加:“唔哦哦哦——!”

肯:“……来以最后的一击决胜负吧……就用这招和那家伙一起修练出的技巧!”

肯:“升——龙——拳——!!”

维加:“怎么会……!?竟、竟能把我维加……!!”

维加:“唔啊啊啊啊——!!”

肯:“嘿嘿嘿……我的升龙拳怎么样……?和那家伙的感觉不同吧?”

纳什:“怎么……!精神能量的反应消失了!发生了什么事!?难道那家伙……”

肯:“等着吧,隆……我已经不是原先的肯了……我要用我的方法确认自己的强大……而且要不断变得更强……!”

肯:“下次和你过招时……在那时的一招一式中,一定能体验到更多富有价值的东西!”







春丽 CHUN-LI



春丽:“贩卖毒品,非法制造及持有武器……你的罪状太多了!现在我正式逮捕你……嗯!?”

维加:“哼哈哈哈哈!我是不死之身!只要还有弱者对我憎恨、恐惧,我的生命就永远不会终止!现在……该去把垃圾全部扫除干净了!”

维加:“全世界的……所有的弱者,在我带来的恐怖中绝望地嚣叫吧!我永远是最强者!”

维加:“喝——哈哈哈哈!!”

纳什:“春丽!你听到吗!我是纳什!看来情况不妙!那家伙正借助精神能量向大都市飞去……在我去追击的同时,你尽快去地下基地寻找阻止他的方法!”

春丽:“这地方既然是SHADOLL最重要的据点,应该能有东西……能对付他的……”

春丽:“这!?这是刚完成的新式武器……也许会有用的!”

维加:“哦——哈哈哈哈!都给我死吧!弱者们!——什么——!!”

维加:“可恶……可恶啊啊啊啊啊啊!!”

纳什:“春丽,听见了吗!?我是纳什!成功了……!那家伙的反应在爆炸中消失了……咱们终于终于打败他了!!”

春丽:“你还好吧?”

嘉美:“唔……我……我怎么了?”

春丽:“放心吧,恶梦已经过去了……但是,我工作还没有结束。为了不让像维加这样的恶人再次出现,我要继续战斗下去……对,这只是开始而已……”









萨加特 SAGAT

维加："哼哈哈哈哈哈……！就算我现在的身体损毁，恶之力……精神能量也不会消亡的！在隆的体内蕴藏着的力量才是精神能量的理想形态！看吧！"

隆："唔……哦……哦……哦……"

维加："等隆完全屈服于我的精神能量，他的躯体就归我了！萨加特！到时要解决你便轻而易举了！！"

萨加特："……隆啊，你的力量就只是如此吗？你是我看作宿敌的人啊！你不会败给这种无聊的精神控制吧！隆！！"

隆："……！萨加特——！"

维加："怎会的！？……以我的精神能量……竟然控制不了……这不可能……！"

维加："唔啊啊啊啊——！"

萨加特："隆啊……正如你所说，会被憎恨和愤怒影响终究是不成熟的表现。我为了打倒你而锻炼……首先便要超越这个界限。"

隆："是的……但我也会不断向自己挑战……在我体内蕴藏着怎样的力量也好……我已经选定了这条路就不会停下也不会回头了。萨加特，等着吧，超越现在的自我后，我会回来和你决一胜负的。"

萨加特："……哼……竟然……身为格斗帝王的我，竟然会因为那家伙的气势发抖……真是强悍的家伙啊……哼，隆，你是我最希望打败的人……我会等你来挑战的，下次交手时，谁也别想来打扰！"







阿顿 ADON

维加："你以为这就结束了吗，阿顿……哼哼哼哼……哼哈哈哈哈……！"

维加："就算 到我多少次，精神能量也不会败的！"

维加："精神力爆击——！！"

维加："我维加什么也不怕……对"死亡"这种事也一样！"

维加："！？"

维加："……可恶啊！你……你……没理由能打败精神能量的！"

维加："唔 ……啊啊啊啊啊啊！！"

阿顿："唔……"

阿顿："是那个"天"之男子吗……连死亡也能克服的精神能量竟被他一瞬间就……！ 那力量……我要得到那种力量！我要创造新的泰国拳神话……！"













伯迪 BIRDIY

伯迪："只是打倒这个家伙并不算得到组织和权力……去地下基地找找看……"

伯迪："这里就是地下基地的入口吧……好……"

伯迪："终于找到了……不会错！这就是精神力驱动装置！有了这东西，本大爷也能使用精神能量了！好，这就试试看……！"

伯迪："唔……唔唔……不对头……怎么加事……出不去了……谁，谁来把这东西停住啊……！"

纳什："精神能量的发散地点有变化……！"

春丽："是的！ 请按显示座标修正航向！我也立即从地面赶去该处！在那里会合吧！"

纳什："什么?这装置……!?"

春丽："纳什中尉！里面有人啊！"

伯迪："得……得救了……可是，为什么我没法像维加那样增强力量啊……?"

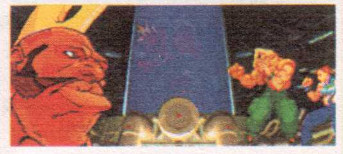
纳什："你说维加……！ 你也是同党吗！"

春丽："看他这样是逃不了的，把他带走吧！"

伯迪："我什么也没做，为什么会这样的！?可……可恶啊！"









凯 CUY

维加："唔唔……竟然我维加……会败给武神流吗……！"

凯："从你身上感到的"气"，正是破坏这世界安定的"邪恶之心"！维加！从战场消失吧！不然……"

维加："别那么神气，小子！"

凯："……以武神之名，讨伐扰乱人世者！"

凯："武神无双连击！"

维加："我……维加……怎么会……被你这种人……为什么！?"

凯："武神流……历来背负着沉重的罪业……掌握对别人的生杀大权……现在已经不能去追寻以往有多少对错，从被师傅指定为继承武神流之名的人那时起，就已没有别的选择了。"

凯："所以，为了能更加毫无迷惘地正确使出制裁之拳，就唯有给自己身与心更多的锻炼！"

凯："这就是——武神流！"













索多姆 SODOM

维加："哼哼哼……你以为自己赢了吗……愚蠢！就算被打倒多少次，我维加也不会死的！只要有带来奇迹的装置精神力驱动机存在！"

维加："哼哼……只要1分钟左右，就可以令受到的伤创完全回复！打倒我维加的方法，在这世上是找不到的！"

春丽："果然……如情报中一样，精神力驱动装置是以维加精神能量为动力源……而同时也是帮助维加回复生命力的装置！"

纳什："就是说……如果不能破坏那装置，维加便是无敌的！"

维加："哼哼哼哼……哈哈哈哈哈！"

春丽："……哎？怎么回事？有大型车辆冲向那基地！"

索多姆："现在正是难得的机会！给你一次最大的招待！去那个世界吧！"

维加："什么！？……可恶，可恶呀！！"





纳什："我不得不重新认识那个人了……他并不是一个只有外在的"歌舞妓战士"……那家伙……索多姆他是个真正的"武士"！"

春丽："嗯！"

罗兰特："哼……那个家伙啊，他没这么容易死的，我相信……那小子还活着！"

维加被打败了，精神力驱动器也被完全破坏……在那当中消散的一颗明星……名叫索多姆的真的汉子，将永远被我们牢记。

纳什 NASH

维加："……不简单啊，纳什。但你这是白费劲！哼哈哈哈哈哈哈！"

维加："你别想能打倒我！只要精神力驱动装置还存在……哼哈哈哈哈哈哈哈！"

纳什："别想逃掉，维加！我一定要消灭你！"

维加："借助这台装置提升后的我的精神能量……要用这能量埋葬那些弱者！要让他们知道正义的软弱无力！"

纳什："不能有丝毫迟疑了，必须把这基地炸掉！"

纳什："结束了……！？"

维加："哼哈哈哈哈哈哈哈哈！蠢货！我要让你看看真正的地狱！"

纳什："要在这里去地狱的……是你才对！"

维加："我……我维加……一定要把你……！"

维加："唔啊——！"





纳什："终于消灭他了……！但是，真正的战斗现在才开始……军队中寄生虫们，那些无法公开制裁的黑暗罪恶……我要以正义的名义将他们粉碎！"









萝丝 ROSE

维加："唔啊啊啊——！"

萝丝："就这样结束了……维加！"

萝丝："真不愿意看到这样的局面……当初的师傅……但我现在不得不亲手杀掉你……"

维加："哼……你的决心很明确……但是，我的"魂"不会那么容易便完全结的！"

维加："喝！"

萝丝："哦啊啊啊啊啊啊！"

维加："试着看一看你的未来吧……能看到吗？驾御着这力量迎接终之暗的"你自己"的样子……！"

萝丝："……怎么会这样！……那是你……不……是我……"

维加："对……这就是我展现给你的命运！"

维加："生命和灵魂……唔哦哦哦哦……！"

凯："唔……我的感觉是对的，幸好来这里看看，生命应当不会影响，尽早治疗的话就没大碍……"





凯："……是错觉吗……？那个人明明已被打倒……但这感觉是这么回事？这种可怕的气息是……"







维加 VEGA

维加："你终于落入我的手掌了，隆……"

维加："这力量将为我所用，为了实现我维加的野心……！"

维加："哼哈哈哈哈哈哈！死吧！愚蠢的弱者们！"

维加："哼哈哈哈哈哈哈哈！了不起，了不起的破坏力！"

维加："我的野心还没有到头……只要有了隆的躯体和力量！"

维加："我将会让 SHADOLL 的名字传到地狱的尽头！"















豪鬼 GOUKI

维加："竟然……能……能把我维加……"
豪鬼："灭杀……!!"
维加："可、可恶啊……!"
豪鬼："瞬狱……自己的罪业杀死自身的技巧……恶鬼的话，就会在苦难中死去……可悲的家伙。"
豪鬼："拳士筑起尸体的山峰，便也等同于迎来自己的死期……"
元："哼哼哼……得到拳法的极意便是如此了，这样的拳法对决，便谓之"死合"也……!"
豪鬼："来吧……!"










弹 DAN

弹："不管你是维加还是什么，在最强的流面前都不是对手!"
弹："听见了吗!噢啦!"
维加："可恶……你这种家伙……竟然把我维加……!"
弹："这便结果你吧!"
弹："噢啦噢啦噢啦噢啦噢啦噢啦!"
弹："呀呼——!"
维加："可、可恶啊——!!"
弹："这就是最强流!从今天起你的基地……就是我最强流的泰国支部了!"
——数天后
弹："好！吉米，照我教你的做一遍看!"
布兰卡："呜哦呜哦!"
弹："不是啦，是这样的胜利姿态才对!"
布兰卡："呜哦、呜哦、呜哦哦——!"
弹："对!吉米!这样就对了!从今天起你也是最强流的一员了!"
空军士兵："……发接近目标，可以用肉眼看到。"
纳什："那就是地下基地吗……不能再让那些家伙有再次为所欲为的机会!一口气摧毁吧!准备专用新型炸弹……"
春丽："等等……基地里还有生命反应……!"
弹："呀呼——!挑衅传说——!"
布兰卡："呜哦哦哦——!"
弹："最强流是不灭的!"





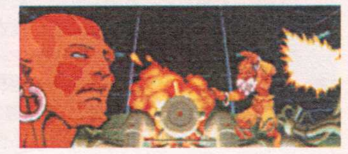


达尔锡姆 DALSIM



维加："哼……看来你看的有读心能力……但是谁也不会予测到马上要发生什么!精神能量除我之外没有人能够控制的!愚蠢的人们……后悔吧!在你们恐怖的回忆中刻上维加的名字吧!"
维加："唔啊啊啊啊!"
达尔锡姆："奇怪……负面的能量仍未消失啊……瑜珈!"
达尔锡姆："这是……可以感觉到这装置发出的能量波与那个人一样……必须把它停下来……!"
达尔锡姆："瑜——珈——!"
纳什："SHADOLL 基地方向发生了爆炸，到底怎么了?"
春丽："雷达资料显示精神能量与大量未知能量正在增加，维加的生命反应没有了……但那里还有一个人，是谁呢……?"
达尔锡姆："唔……看来总算成功阻止了最糟的事，这样子能将恶之根源斩断就好……回村了。"
瑜珈大师达尔锡姆，以神秘的瑜珈力量阻止了精神能量的失控。但他的事迹并没有被正式记录下来。





桑吉尔夫 ZANGIEF

桑吉尔夫："作恶多端的人最后就都是这种下场了！现在还来得及！改过自新吧!"
桑吉尔夫："这里就是地下基地吧……嗯！你是什么人！又是SHADOLL的成员吗!?"
E．本田："等，等一下！我叫做本田……听说贩卖军火和毒品的犯罪组织之事所以才攻入这里的，不要误会啊。"
桑吉尔夫："是吗，原来也是同志!那么拜托一件事！这个基地里有一个叫做精神力驱动装置的东西，那是破坏性的罪恶武器，我的使命就是破坏它!"
E．本田："那个的话，去这里面看看，里面有一台奇怪的机器……"
桑吉尔夫："哦哦!带我去!"
桑吉尔夫："就是这个没错！这就把它关闭……嗯?"
维加："哼哼哼……哼哈哈哈！我的精神能量是无敌的……只要有精神力驱动机……我维加就不会死!"
E．本田："麻烦了!已经完全开动了!"
桑吉尔夫："没时间了……怎么才能停下它……对了!喂!来帮忙吧!"
E．本田："好的——!"
桑吉尔夫："哇哈哈哈！我的破坏力和你的体重！加在一起的话，就没有破坏不了的东西——!!"
维加："见鬼!?为什么精神驱动停止了?怎么……怎么会有这种事……唔啊啊啊啊啊啊啊!"
桑吉尔夫："喂!你不赖嘛!"
E．本田："你也很厉害啊!"
桑吉尔夫＆E．本田："哇哈哈哈！呀哈哈哈哈哈哈哈哈!"
俄罗斯的英雄，桑吉尔夫同志完成了他的任务，他新的同志……东方国度日本的相扑手，也将为俄罗斯的国民所铭记。



元 GEN

维加:"竟然……竟然能把……我维加……!"

维加:"唔哦哦哦!"

维加:"可、可恶啊……!!"

元:"弱者必灭……此乃自然之理也……只懂说大话的人,到了冥府也只会成为可悲的家伙。"

元:"这双拳……也已沾满了鲜血……"

元:"之后……唯有与那个得到拳法极意的人对决这一件事了……"

















罗兰特 ROLENT

SHADOLL 地下基地

罗兰特:"哦……这么容易便侵入……这里看来没多少紧急措施嘛!根据我得到的情报,那东西就在这里面!保持警戒,前进!"

罗兰特:"这就是精神力驱动装置吗!?用洗脑进行统治,真是愚蠢透顶!这种脆弱的国家是没有意义的!我理想中的国家是不需要这种愚劣的武器的!这种东西应该破坏掉!"

罗兰特:"天快亮了……算了,必须尽快离开。"

罗兰特:"……唔!?"

罗兰特:"索多姆!? 你干什么来了?"

索多姆:"那机器不可以让任何人再使用它……它的梦想不是完全的和平吗!?所以绝对要除去那东西,对吧!"

罗兰特:"任务结束!我会继续奋斗的!同志!索多姆!我会建设起最理想的国家给你看的!"











樱 SAKURA

维加:"什……什么!? 我维加……会输!?我不承认!绝不承认!果然……还是要使用隆的躯体才行……!"

樱:"别过来! 我不让你再做奇怪的事!"

樱:"呀——!"

维加:"小丫头……让开!"

维加:"哼哼哼……愤怒……因为我了这小姑娘而愤怒了吗!对……憎恨吧!憎恨我吧! 把你潜藏着的力量……杀意之波动也解放出来让我看看吧!隆!!"

樱:"杀意之……波动!?"

维加:"什么!?"

维加:"杀意之波动……和精神能量性质是不同的吗!?不能接纳我维加吗……!?"

维加:"可恶啊……可恶啊……!"

维加:"可恶啊啊啊啊啊啊!!"

隆:"对不起,我好象迷失了自己呢……"

樱:"嘿嘿嘿……不过,我相信……隆的强悍是真实的……"

隆:"我还不够成熟呢……和你的对战暂且延后吧。"

樱:"是!不过下次见面时你要小心……我会比现在强10倍的!"

隆:"啊啊……我也会的!"













布兰卡 BLANKA

维加:"怎……怎么会……竟然能把我维加……!"

维加:"但是,我不会被消灭的!只要有地下那台精神力驱动机存在!哼哈哈哈哈哈哈!"

布兰卡:"呜哦呜哦呜哦……!呜哦,呜哦呜哦……!"

弹:"抱歉,吉米……让你久等了!我带来了我优秀的头号弟子!"

樱:"什、什么……难道说弟子是指我……"

弹:"她,咱们去把坏蛋们全部打倒吧!吉米!"

布兰卡:"呜哦!"

布兰卡:"呜哦呜哦!"

弹:"嗯嗯,是这里吗……确实有着邪恶的气味呢!好,把这基地完全破坏掉!"

弹:"……话虽如此,要怎么才可以破坏掉啊?"

樱:"一般来说,基地应该有动力中心……如果能将其破坏掉……"

弹:"不愧是我的头号弟子!好,去找吧!"

弹:"嘿嘿嘿……就是这个吧!"

弹:"吉米!用老办法把这东西……!"

布兰卡:"呜哦哦——!"

樱:"火引君……好象有点不对劲啊……"

弹:"是啊!快跑吧!"

布兰卡:"呜哦!"

弹:"还好……逃出来了……"

布兰卡:"呜哦!呜哦!"

弹:"怎么!吉米,就要走了吗……!也好,反正还会再见面的!看着吧!下次我会再和你一较高下的!"

樱:"白白!吉米!"

布兰卡:"呜哦呜哦——!"

布兰卡再次踏上了旅途……他对于外面世界的好心还远远没有得到满足。





E．本田："如何！你知道我的厉害了吧！"

维加："可、可恶……竟然……能把我维加……！但是，我不会这样便被打倒的！……只要有 SHADOLL 的技术结晶精神力驱动机在！"

维加："哼哈哈哈哈哈哈哈！真是精彩的一战！来吃我这一招，然后降伏到我的旗下吧！"

E．本田："要比头锤！？那是我最擅长的技巧！来比一比吧！"

维加："可、可恶……！呜啊啊啊啊啊——！！"

E．本田："不过，总觉得这家伙有些古怪……嗯！？"

茱莉＆莱妮："……维加大人。"

E．本田："你们是什么人？"

茱莉＆莱妮："……"

E．本田："连自己的名字也不知道吗？你们全都是被那个人利用的人吧！别担心！有困难的时候就要互相帮助，大家都到我那里去暂住吧！"

E．本田："呀哈哈哈！你们的资质都很不错啊！在恢复记忆之前，就要这里跟我锻炼好了！对！继续推掌！推掌！推掌……"











维加："巴洛克啊……你大错特错了。那女孩……是有着和我维加相同 DNA 的生体兵器……现在失去了我的控制，精神能量就会失控的！哼哼哼……看来到极限了，我也该和这躯体分开了……下次再见吧，那时大概也不会用维加这个名字了……！"

维加："呜哦哦哦——！"

巴洛克："……地下？"

巴洛克："复制……那家伙的 DNA……难道……这女孩就是新的……哼，也好……只要强悍而美丽就好。"

巴洛克："这里的事也算是结束了……"

巴洛克："来吧，我带你走……美丽的战士……！"

纳什："发现 SHADOLL 的基地了，这就展开攻击！………！？"

春丽："雷达上有高能量的反应……怎样了？"

纳什："……基地被炸毁了，但是那之前有生体反应脱离出去……确实是那家伙的精神能量……又被他逃掉了吗……"











维加："怎会的……我竟然败给了自己 DNA 的复制人……这身体……看来也到极限了……但是，我一定还会再出现的……我……就在你的身体里！"

春丽："这里就是 SHADOLL 最重要的基地……门开了！？也许是陷井？但唯有冲进去了！"

春丽："站住！维加在那里？……小女孩！？"

嘉美："维加大人的精神能量……失控了……我们并不是人偶……大家都……如果不快些救她们……"

春丽："啊，等等！……人偶？倒底怎么回事……！？"

纳什："春丽那家伙……说好了不要单独行动的！竟然就这样冒失地闯进了那个基地么！？"

春丽："麻烦了。那家伙放弃了基地么……这是！？"

嘉美："就这样……大家都会……快……"

春丽："爆炸了吗！？……这样便全都无法确认了！……那女孩平安脱离了吗……"

那什："基地……爆炸了！？你没事吧春丽！可恶……维加那家伙……反回吧！"

地下基地爆炸后，SHADOLL 保持着沉默……其后的搜查也毫无结果，维加的去向还有春丽警官见到的战斗员少女的去向都没有人知道。









维加："哼哼………！有两下子！但是……谁也没法将维加打倒的，我是不死之身……我有精神能量的守护"

凯："不去追吗柯迪？为了这个世界，不可以放走那种家伙的，现在正是结果他的好机会呀！"

柯迪："……我没兴趣，那些事已和我无关了……"

凯："是吗？那我只有自己去追他了，回见！"

柯迪："……哼，随便你……就在这里面吧……！"

SHADOLL 兵士："不许……再向里面走……我们在此保护维加大人……！"

凯："哼……看来没法很轻松地冲过去了，但若不能快点追上那家伙的话……！"

凯："柯迪兄！你到底来了！"

柯迪："现在没时间废话了吧？赶快追上去！"

凯："明白！"

维加："你们！居然能追到这里！"

柯迪："让我来，别担心，我会干脆利落地把他解决掉！"

维加："可恶……只要有精神力驱动器，我维加就是无敌的……怎么……竟然会……可恶啊啊啊啊……！"

柯迪："这种对手真让人不愉快，消失吧！"

凯；"你不回城市去吗？那里会有人守着你啊……"

柯迪："是啊……怎么办呢……没关系。明天的事就明天再考虑吧！今天就在此别过，我还要去轻松一下！"

凯："这家伙……也罢，这也算是一种人生态度吧。"







美加(R·MIKA)

维加:"我……我维加竟会被你这种小女孩……!

桑吉尔夫:"美加!你没事吧!"

R·美加:"桑吉尔夫先生……这个叫维加的人倒底……?"

桑吉尔夫:"回头再解释……趁现在精神力驱动装置!"

R·美加:"桑吉尔夫先生……你刚说精神力什么……?"

桑吉尔夫:"精神力驱动装置,那是我们俄罗斯的领导同志委托我要破坏的东西。"

R·美加:"……是这个吧……?"

桑吉尔夫:"……没错!美加你向后站……我要破坏它!"

R·美加:"……!装置出火花!"

桑吉尔夫:"这样就可以了……这里很危险尽快脱离!"

R·美加:"呀——!"

桑吉尔夫:"美加……!危险!"

R·美加:"呀啊——!天花板……!"

桑吉尔夫:"在那不要动!喝啊……!"

R·美加:"桑吉尔夫先生!你为了保护我!"

桑吉尔夫:"这种程度怎么会砸伤我呢?不用担心……我这副钢铁之驱可以承受任何打击!没受伤吧?好,赶快向外冲!"

R·美加:"是!"

R·美加:"1、2、……1、2……"

R·美加:"桑吉尔夫先生,这会儿在做什么呢?又在执行危险的任务吧……"

R·美加:"已经没法再见面了吗?不……不会的!一定会再见的!好!我要更加刻苦的去锻炼,要更出名,要冲向更大的擂台。然后!我要在本世纪实现更大的梦想!"



神月华玲(KARIN)

维加:"可、可恶……竟能把我维加……我……我饶不了你!我要把胆敢小看我的那个愚蠢的财团还你一起,不留一点踪影地干掉!"

维加:"哼……!只要有这台精神力驱动机……就谁也没法反抗我维加!哼……哈哈哈哈!"

樱:"神月君……我有种不妙的感觉……"

华玲:"呵呵……樱君……用不着担心的"

华玲:"全准备好了吗?……照计划进行吧!目标是刚刚离开我们身边的高能量体!"

柴崎:"是!华玲大小姐。"

华玲:"呵呵……是你自己不明白而已……胆敢小看神月财的你,才是真正愚蠢的家伙……"

维加:"唔……!发、发生了什么……!"

维加:"竟然……我维加……可、可恶啊啊啊……!"

樱:"喂喂,神月君!看报纸了吗?《罪恶军事组织 SHADOLL 神秘覆灭》,这说的就是那个奇怪大叔的事吧……?"

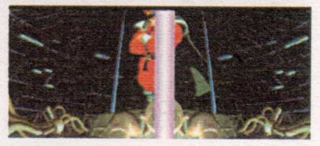
华玲:"啊啊,对的……实际上那个组织前些时候还在开始不知死活的危胁神月财团,所以就用我家值得自豪的杀人卫星把那个基地给摧毁了!"

樱:"杀,杀人卫星……!?"

华玲:"真是的,任何时代的坏蛋都同样毫无见识!哦嗬嗬嗬嗬……!"









麦克·拜森 M·BISON

拜森:"怎么样!我超重击铁拳的滋味如何!"

维加:"哼……你这种只有一身蛮力的傻瓜竟能……"

拜森:"你不配再做我的老大了!快把精神力驱动装置交出来!"

维加:"……你这么想要那东西吗?那就来看看吧!"

拜森:"啊?逃了!………嗯?"

伯迪:"喂!精神力驱动装置在这边!"

拜森:"你这家伙是个好人呢!有劳你替我带路了。"

伯迪:"(哼!得到精神力驱动装置后,把维加和你这家伙都干掉!)

维加:"!你们……"

伯迪:"维加老大……正巧你在这里!我已经掌握了你的秘密!就在这里做个决断吧!"

拜森:"喂,精神力驱动装置在哪啊?快告诉我"

伯迪:"真烦!闭嘴!我还在和这家伙说话呢!怎么样啊,维加,答应做我部下的话我就救你,如何?"

维加:"哼……开什么玩笑!"(还差一点精神能量便可以回复了……那之前你们尽管得意吧!)

拜森:"喂(你敢不理我,快告诉我呀啊啊……!"

伯迪:"啊!?笨、笨蛋!你在干什么?"

维加:"你……!我决不会饶你的!"

拜森:"死到临头了还挺狂!"

维加:"可恶……我的能量还不完全……竟会被这种杂碎……!?"

维加:"呜啊啊啊啊……!!"

拜森:"可恨啊!结果倒底也没能得到精神力驱动装置!"

伯迪:"啊!?不是你亲手把它毁掉的吗!"

拜森:'什么!?那东西难道不是纯金的制品吗?"

伯迪:"你竟然不明白那装置的价格所在吗!?"

拜森:"畜生!畜生!畜生!——!!"

拜森:"呀!?糟了!我还没有从维加那快取赏金呀!"





茱妮 JUNI

维加:"唔……!精神能量为什么变弱了?难道说做为工具的你们也掌握了本该只有我维加才拥有的精神能量控制能力……?但是……已经晚了!我维加消亡的话,你们的生命也……!"

茱妮:"BP 值正在快速下降……生命……维持困难……"

维加:"你们没法做为人类……生存下去的!唔啊啊啊啊!"

茱妮:"危险……危……险……!"

茱妮:"……维……维加大人……!?你、你是……"

茱莉:"……"

茱妮&茱莉:"……我们……永远也要……和维加大人……"

春丽:"……SHADOLL 强化士兵……"

春丽:"维加造出的她们真正的理由是……"

春丽:"也许她们会成为消灭维加的关键……"

纳什:"空袭 SHADOLL 基地时那里并没有生命反应。"

纳什:"结果也没能确认那些强化士兵女孩究竟怎样了,她们倒底上哪去了呢?"

纳什:"和精神力驱动装置一起,真象都在爆炸中被淹没了……现在剩下的只是残缺不全的任务记录而矣。"







茱莉 JULI

维加："唔……！精神能量为什么变弱了？难道说做为工具的你们也掌握了本该只有我维加才拥有的精神能量控制能力……？但是……已经晚了！我维加消亡的话，你们的生命也……！"

茱莉："脑，脑波……异……常……"

维加："你们没法作为人类……生存下去的！唔啊啊啊——！"

茱莉："血压上升……到达极限……哇！"

嘉美："……醒了？"

茱莉："……啊……这里是？……你……是谁？"

嘉美："我是嘉美，和你一样的强化士兵……好好听着，你身体的细胞就要开始崩溃了。"

茱莉："哎？你……说什么？"

嘉美："为了防止那样……只有使用那装置了。快，没时间了。"

嘉美："这样便好……现在……能启动精神驱动装置的只有我……就算……只救出你……一个人……也好……"









飞龙 FEI－LONG

维加："唔……确实不是浪得虚名的……"

飞龙："你很强……但还比不上我！"

维加："是吗？你还不了解我的真正的恐怖啊！"

维加："只要有精神力驱动机在，我就是无敌的！"

飞龙："什么！？"

维加："喝啊——！"

飞龙："哇啊！"

维加："你终究也只是扮演引发我真正力量的角色而已！到此为止了！死吧！精神力爆击！"

飞龙："想得美！看我对付你！喝呀啊啊啊——！"

飞龙："从你借助精神力驱动装置开始，就决定了你的战败！喝呀！我打！呀喳——！！"

维加："什么……竟然！这世上竟然有人……能胜过精神能量……唔啊啊啊啊啊啊！！"

以这段事件为题材拍摄的电影《街头霸王》在全球大受欢迎，飞龙一跃成为世界级的世星……但是，他火热的心决不会就这样停止的。

飞龙："我要更上层楼！要挑战新的目标！喝啊啊啊——！！"

他毅然告别影坛，再次开始了修行！









迪杰 DEE－JAY

维加："愚蠢……！我陪你散散心，别得意忘形了！我维加被打倒多少次也不会完蛋的！只要有精神力驱动机在，我就是无敌的！"

迪杰："OH，NO！真正的"打击手"才刚开始呢！"

迪杰："LA LA LA LA LA LA LA LA LA LA——！！"

维加："这……这种破坏力……！竟然能打败我的精神能量……！？可……可恶啊啊啊——！"

迪杰："胜利的节奏就是这样了吧？YEAH——！"

迪杰："啦一啦啦——啦啦——"

鲍伯："你是 DJ 先生吗？"

迪杰："YEEEEEES！找我有事？"

鲍伯："我是牙买加音乐公司的鲍伯。"

鲍伯："你的歌曲很棒啊！真是震憾人心！来做职业音乐家吧！一起向拉丁音乐巨星的目标前进！"

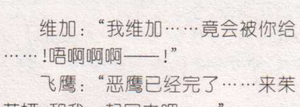
迪杰："Ha ha ha ha ha ha ha ha！这是个好主意！格斗与音乐……在两方面登峰造极，实在是个大挑战啊！"













飞鹰 T·HAWK

维加："我维加……竟会被你给……！唔啊啊啊——！"

飞鹰："恶鹰已经完了……来茱莉娅，和我一起回去吧……"

茱莉："唔……啊啊啊……维加……大人……啊……"

飞鹰："茱莉娅……不管要用多少年，我也一定会你的……你也有着神圣的血统……你一定会得救的！"

纳什："进入目标空域……春丽！雷达反应怎么样了？"

春丽："维加的精神能量依然没有显示……为什么会突然消失呢？……但这是个好机会！趁现在攻击 SHADOLL 的基地吧！"

纳什："她……来到这里原来也就不能回头了……开始进攻基地！春丽，注意生命反应！"

春丽："明白……该地点两点钟方位有建筑物反应！"

纳什："发现了，进入轰炸作业！"

纳什："轰炸结束，基地已摧毁。"

春丽："没有生命反应……轰炸开始时似乎有人离开了那里。"

纳什："没有精神能量的反应……是那组织的战斗员吗？……没关系，如果是的话，总会再和他们交手的。"

战士眼望着太阳正落下去的故乡方向，他坚信少女失去的光明，是一定总会取回来的……







古烈 GUILE

维加："技巧的纯熟，坚韧的斗志……果然是一流的战士，不过那也只是以人类的标准而言……！"

维加："有趣……让我给你们看看更有趣的东西吧。"

维加："让你们认识认识人类的软弱无力吧！哼哈哈哈哈……！"

古烈："纳什！咱们追上去！"

纳什："这里面……有精神驱动装，那是恶魔的装置……一定要破坏掉！"

春丽："你们……都没事吧……轰炸命令被取消了……维加对上层部门做了手脚……手边的这点炸药可能不够，但也只有一试了！你们也快撤离吧！还有5分钟便会引爆啊！"

纳什："这就是精神力驱动控制室吗……"

古烈："维加怎样了？……逃掉了吗？……也好，总之这样一来便令他不能再度复活了。"

纳什："我来设置炸药，保证这里彻底破坏。"

维加："你休想！"

纳什："唔啊……！"

古烈："纳什！！"

维加："被饲养而仍抱有疑问的家畜是没有存在价值的，很遗憾……被正义之类幻想迷住了心窍的诸位！"

维加："带着悔恨死去吧！精神力爆击——！"

维加："唔！你——！"

古烈："纳什！退开，我来对付他！"

纳什："这里交给我了！快撤离！基地马上就要崩溃了！"

古烈："但是——！"

纳什："快走！"

古烈："……"

春丽："古烈中尉，你在这儿啊。"

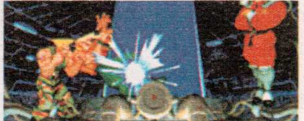
古烈："……"

春丽："……基地已摧毁，维加的精神能量反应也已消失，世界各地的SHADOLL据点也基本都为国际刑警所占领。"

古烈："……"

春丽："我呢……我并不是放弃希望父亲还活着的愿望但……我想父亲就算已死去，也依然和我在一起……只有你放弃对一个人的信念时，才是和他真正的别离。"

古烈："……纳什……我，相信你，我会永远和你在一起的……"





杀意波动觉醒之隆

杀意隆："赢了……我……我的杀意……！"

杀意隆："这力量……是真正的格斗家的力量！超越一切的杀意之波动！唔啊啊啊！"

带着血腥气味……沾满了鲜血的拳！

杀意隆："唔哦哦哦哦哦……！"

杀意隆："……哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦啊——！！"

杀意隆："………我……已掌握了拳法的极意……！

杀意隆："……没有人能打倒我了………！"

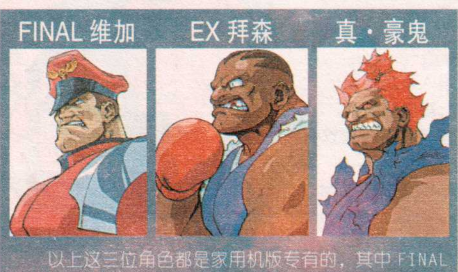







野生儿布兰卡胜利之雄叫的秘密

街头霸王ZERO3中当布兰卡取得胜利后会以2分之1的机率出现固定的台词，虽然他只是在"噢噢"的叫，但是这确是他在模仿对手发出必杀技的声音和胜利时的台词，玩者可以对照右表来发现布兰卡胜利之后雄叫的秘密所在，稍懂日语的玩家便会发现这是十分搞笑的。



以上这三位角色都是家用机版专有的，其中FINAL维加在DC、SS版中是可以使用的，它所使用的ISM与其它角色都不一样，是SHADOLL专用的S-ISM。这三位角色的ENDING与它们的普通版完全相同。

对战对手	胜利时的叫声	所代表的对战角色必杀技及台词
隆	ウオオー……ウゴォーゴッ!!	真空波动拳
肯	ウォオ!ウォーウォーウォッゴォ!!	升龙裂破
春丽	ウオオン、ウオゥ、ウオッ!!	气功掌
萨卡特	ウォイゴ!ウォイゴ!	(グランド)タイガーショット
阿顿	ギャゴアッッ!!	ライジングジャガー
伯迪	ウゴ……ウゴ、ゴゥ!!	I'm……No. 1!
凯	ウゴゴ!ウゴゥウォー!	これぞ、武神流
索多姆	ウォンゴォゴッ!!	テンチュウサツ
那什	ウゴッゴゴ!ウゴッゴゴ!	ソニックブーム
萝丝	ウォーウ、ウザォ!ウォーウ、ウザォ!	ソウルスパーク
维加	ウォ!ウオウオ!	ハッ、ぬるいわ
豪鬼	ウッゴッ……	减杀豪波动、减杀豪升龙
弹	ウッゴゴ!!ウゴゴォ!!	やったぜ……オヤジイイ～
达尔锡	ウォウオオオウォオ………ウォ…	YU—GAYUGAYUGAYUGA…
桑吉尔夫	ウォイウォウ、ワオウィッウ、ウワゥゥワア!!	ファイナルアトミックバスター
元	ウーアー、ウィッウウォー……	You are Big Fool……
罗兰特	ウォッウォ、ウオオ!	Mission Complete!
樱	ウーンォ、ウオウオ!	こ～んなトコだねっ
布兰卡	ウオッ、ウオッ、ウオォッ!!	ウオッ、ウオッ、ウオォッ!!
本田	ウォグウォ!!	中・スーパー头突き
巴洛克	ウオウオ!!ウゴロウゴウゴウォイウォ!	アディオス、ヨ～ロホロレイヒ～
嘉美	ウオウ、ウワィウ!ウワィアウアオー!	スピンドライブスマッシャー
柯迪	ウワッウ!ウワッウ!	クリミナルアッパー
美加	ウォーウア、ウォーウィ!	どうスかコーチ?
华玲	ウォーウォウォウオウォウオ!!	お～ほっほっほっほっほっ

广告欣赏

PlayStation.2

G1 JOCKEY 2

ケロケロキング

予約限定ソフト始めました。

FINAL FANTASY

WonderSwan Color

BANDAI

广告欣赏

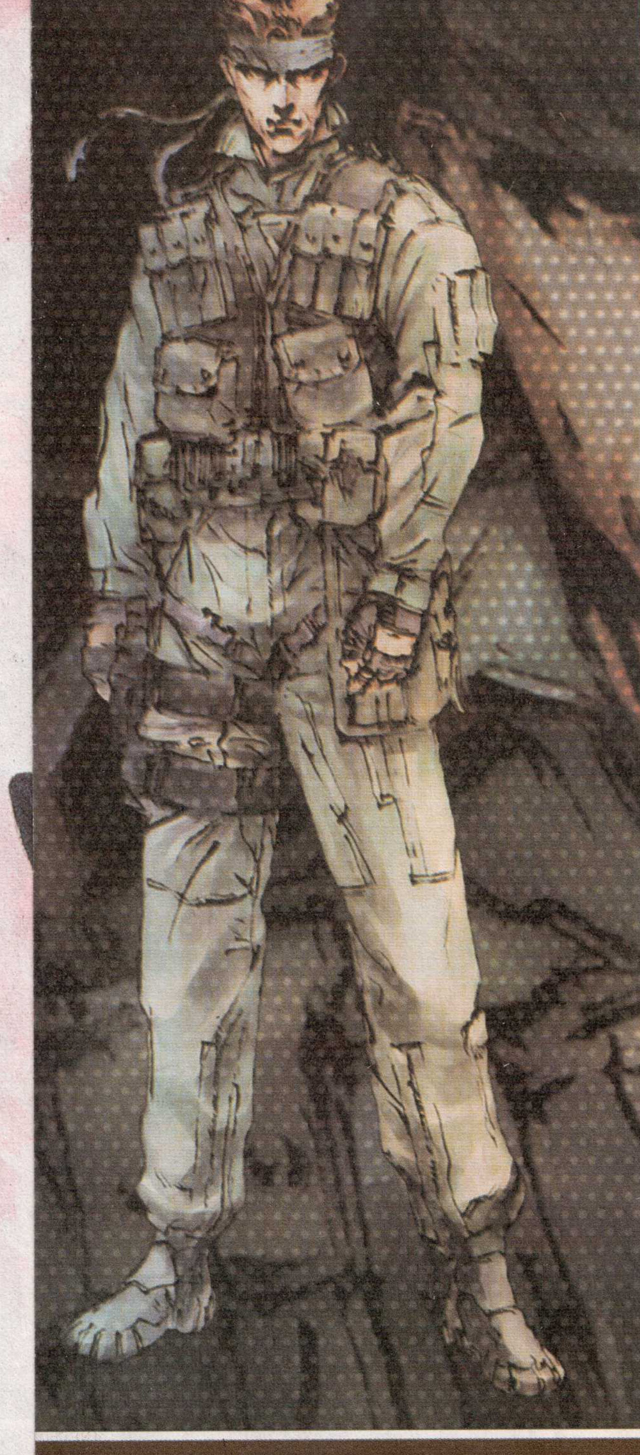
广告欣赏

广告欣赏

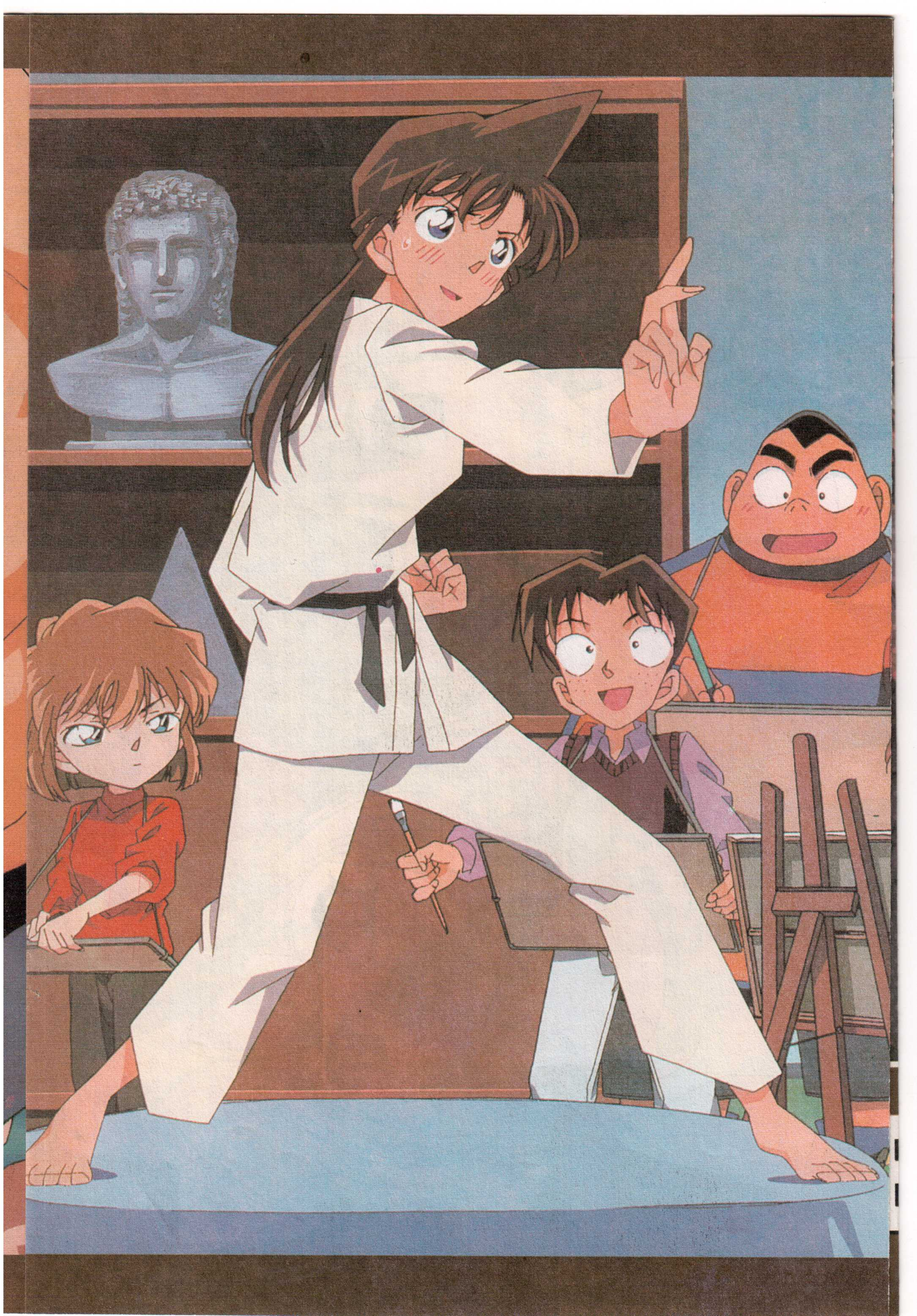




EAR SOLID



METAL G











SAMURAI SPIRITS

刀光剑影，鲜血横飞……

浑身是伤，腰带酒壶的剑士在角落里用刀一次又一次的封住了对手暴雨般的攻击，遍体鳞伤的他看起来马上就要倒下了，但锐利的眼神却一直在寻找瞬间的机会……

攻方并没有手软，虽然自己身上没有任何的伤痕，蓝色的长发也只是因为汗水粘在一起，就连丁点儿的血迹也没有粘上，可是攻击仍然在水银泻地般继续……

不到最后很难猜出结局的对战，无论一方占有怎样的优势，只要对手没有倒下，就随时有被一击逆转或者消灭的机会……

侍魂，一个大家都熟悉的对战游戏，她的魅力如磁石般吸引着无数游戏者，可能是那种生死一线的刺激让大家痴狂，反正我们是这样的。

一次的编辑部突然停电使得编辑们可以坐下来聊聊，在说到对战游戏时大家都提到了侍魂，之后就是连续近两个小时的激烈讨论，随后就是这篇专题的诞生。

在冬日暖阳中本来是想谈谈游戏本身，但不知不觉就被回忆所牵引写下了这些东西，希望能以此也带起侍魂迷们的回忆，但不知道是否能有共鸣……鞠躬……

DRAGON



是上初中吧……好像就是那个时候，大家光顾的街机厅传说来了新的机器。

于是那些只靠飞腿就可以驰骋恐龙岛的、单枪匹马独自干掉貂禅原配的、使个扫把头轻拳六下晕的，全都聚集在新的筐体前……

游戏很新颖，是一群怪人用各种武器对战的作品，不过，感觉真的很爽。当时因为是英文版，所以名字没有办法统一，一撮人有一撮人的叫法，这里就不捏着鼻子举例了，下回有机会在期刊的"王者之书"中大家一起来搞个"丢人的回忆"吧。

跑题了，跑题了，我们接着聊——SNK的游戏吗，人物的设定还是不错的，所以一开始大家依照自己的喜好来选择人物，这一点许多格斗迷是共通的，只选择自己喜欢的角色。爱国的同志肯定是王虎、唯美的崇尚者保证为娜可露露、喜欢有神秘感的会选忍者、渴望成熟之美的跑不了夏洛特……一时间侍魂周围总是围满了游戏者，笑声、咒骂声、欢呼声、争论声充斥着游戏厅的这一角落。

而我们学生平时没有什么时间和充足的金钱，所以在学校的课余饭后几个街机FANS会聚在一起闲聊，交换自己的心得和经验以及见闻，以便在以后的游戏时可以取得不错的成绩，不知道现在的学生级玩家是否还保留这一传统？

"其实大家还是应该使'剑妞'(夏洛特)，那叫一个厉害，击剑就是长，而且重剑画出的道道谁也不能碰(幸好当时没有'新世纪'这部动画片，要不然就会称'绝对领域'了)，速度又快，好多高手都用她……"

"独眼！两把刀的人也好使！！那波(飞行道具简称)、那薅(对空技简称)！就是没有街霸使起来痛快，最后哪边(指敌人)快没血了，可以蹭丫的，哐哐几下就是防着也要这么多……"

"昨天被'切'了，有个孩子使浪人(霸王丸)，呗狠！我笔画了五、六个嘣(游戏币的简称)，没戏！今儿晚上咱们去灭他！！"

"就你那面具(塔木塔木)……早就说，别老使扔骷髅头哪招！不听呀！！被人跳过来砍吧……"

征战随着初中的结束也就完结了，升上高中同时也搬了家，但侍魂的情结没有就此终结。现在回想起来，无论是游戏还是当时的战法以及想法都是那么的幼稚和可笑，不过游戏和游戏者都在不停的进化和成熟，只要任何一方没有单独的突飞猛进或停步不前……

后来在工作后，才在日本专业杂志上看到了关于"侍魂"的介绍，原来可以算是第一款刀剑武器格斗类游戏，而且一些连续技和小战术的运用看得我"恍然大悟"。和同学聚会时也说起过看到的内容，大家也很兴奋，但那已经是4年前的游戏了，所以也只是想了想，没有找机器去尝试，毕竟在那时我们是尽力了……

闲话 サムライスピリッツ

闲话 サムライスピリッツ

高中，我的家用机阶段，MD、SFC，带给我太多的快乐，基本上没有一天落空，但有几个月却是被另一个游戏种类所吸引……

第一天　一招克敌

有机会认识一些游戏的高手是不容易的事情，如果他们都是自己的同班同学更是太幸福了，我就是这么幸福的人！但同时也是最不幸的人，因为他们都是街机的绝对FANS，泡"币厅"的小子们。而当时我正在沉浸于家用机的RPG、SLG带给我的亦真亦幻的世界中不能自拔。

一次被他们强拉去币厅看看，一款人气奇旺的游戏吸引了我，如果没有看错，那是"侍魂"系列的第二作——真·侍魂，在当时来说华丽的画面以及强烈的放缩机能和我个人认为最好的背景音乐，一下我就被她牢牢的套住了。

同学首次看到我对街机这么感兴趣，于是劝我上去试试，本以为靠着数年一代的经验可以向他们展示一下家用机派的实力，但上手后却被连连切败，从经验来看，对手都是相当有实力的高手，没有华丽的招数，只有实用的技巧和平稳异常的心态。没有办法，不能退缩，还好我也有不少的对战游戏的经验(那时侯经常在新街口的游戏店和BULE、KING、FOX、E·T他们切磋家用机的街霸)，下了决心后便开始再次冲击。

几十分钟后，币厅里充满了惊讶的叫声和同学夸奖的话。"抢背王"的称号就此流传，本人以前冲普通投、跳跃轻脚接落地普通投、敌人倒地后轻脚点后前冲普通投，以及一系列变招(就是前冲后突然变蹲铲腿之类与对手斗心态的招数)打的高手们措手不及。几局后我便撤下来了，其实道理很简单，如果再战斗，就会被消灭，呵呵……毕竟不是真正实力的体现，所以小伎俩也只能搞个突袭什么的。说句实话，是"街霸"的经验帮了我(所以我一直认为街霸是格斗游戏的必修课)，首先腿的普通投比拳的快，所以在双方都要出投掷技时用腿的投掷比较占优势，再有就是对位置的掌握，每个角色的投掷技都有不同的范围，而且都有参照物(比如街霸中桑吉尔夫的普通投就是身体前探的手所达到的最远距离)，所以找到参照物后在对战时的判断会很准确，还有就是所谓的跳跃轻脚接落地普通投、敌人倒地后轻脚点后前冲普通投和一些变招都是我们在街霸中统称的"点背"……

第一次　大合战

自从获得了大家优良的评价后，就被同学们强行任命为"奇兵"，就是那种在"大合战"时突然派上的生力军，毕竟纯靠投掷技战斗的人基本没有，所以在平时的训练中一直在加强除了投掷以外的变招。

这里我认为需要说明一下所谓的"大合战"，因为很久没有到街机厅去过了，不知道这种传统是否保留下来——一般来说玩街机的都有小团体，因为币厅的治安问题和个人经费问题，所以半大的孩子都会自愿结成小团体，互相有个依靠，而且在与人对战时可以依据对手的实力来安排出场，对金钱的节省也是最合适的。这种团体中一但有人在单人或者两、三个人游戏时被对手消灭，那么随后就会是团体的集合与复仇(这种感觉就像'侍魂'里的时代一样^0^)。

第一次参加大合战是我玩"真·侍魂"四、五天后，那时侯我同学与邻居学校的同好结下"冤仇"，所以全体在周末去"挑场子"！对手的实力的确不容忽视，而且正是这次使我们充分认识到"牙神幻十郎"的强大——飞行道具牵制攻击；对空技强力且范围广大到可以攻击到对手的逆向跳跃击打；中刀出招奇



迅速，在牙神前探脚的区域内拥有无人可比的快捷；尤其值得一说的是“牙、角、麟”，原来只是以为防守时需要注意对手和自己的位置就可以顺利的正反方向完成防御，结果被对手轻、中、重，来回在一套攻击中里切换折腾的快疯了。

虽然最后我们因为经济的问题先“撤退”了，但也不是没有给对方惊喜，我们的“抢背”在后半段的竞赛中彻底的击败了“牙、角、麟”，无论对手怎么变化轻、中、重，第一下都有被普通投消灭的危险，只要你的判断准确，敌人无机可乘，而且我们还统一使用“防御投”的战术，当对方冲过来时，自己拉住防御再按中脚，这时如果对方要抢背或者是“牙、角、麟”三段攻击的话，被我们抢先消灭的可能性很高，当然，这一战术还是不如直接用攻击普通投有效率，但临时使用还是不错的。

第一回　　全灭

街机厅就像“江湖”一样，存在各种各样的高手，他们资质奇高，而且一般都是单兵作战，逐一“灭”各厅的“留守”力量，来无影、去无踪。我们也“有幸”感受了一下——

相貌、形体无一特征，用游戏行话叫：“大众脸”。上来选用“千两 狂死郎”，跳跃中斩制空；跳跃重斩进攻；中距离中斩和重斩牵制；飞行道具远距离攻击，一切的一切控制的超强，任何转瞬即失的机会都没有放弃，大家的全力进攻与占便宜后的死守这些屡试不爽的招数都没有施展的余地……（后来才从中悟出所谓节奏的问题）唯一的一次胜利欢呼后才发现对方是为了换人，真是……随后的娜可露露更把我们带入了绝对的地狱，判断的准确使那些使用后有极大破绽的招数发挥了真正的实力。这里需要提提娜可露露的秘奥义，那平时我们认为没有实际用途的四下袍子攻击因为带有的弹开效果，让我们的角色尝尽了苦头。最后的结果自然是实力不济的我们被全灭……

对真·侍魂的狂热持续了2个多月，记得已经和同学们取得了不小的成果。例如面对前冲普通投时可以突然变“Q版”，在对方投掷落空后马上以投掷换以颜色，或者用“小跳”躲开后立即以“天霸封神斩”攻击还没来得及收手的对手，更甚者用蹲重刀对空对地，只要判断准确，就连轻刀的牵制也逃脱不了重斩……

个人认为真·侍魂是最优秀的侍魂系列作品，在对战时可以体会到绝对的“生死一瞬”的感觉，比后来的三、四的系统都要简单，但的确实用……从真·侍魂以后就再也没有碰过侍魂系列其他的作品。后面的三代是爱玩“斩红郎”的JEDI撰写。

侍魂3——斩红郎无双剑

文/JEDI

侍魂2、3、4代都玩过，真侍魂是当之无愧的经典之作，在fans中关于3代4代却有着不同的争论。曾经风靡一时的《斩红郎无双剑》几乎已经从国内大小城市的街机厅里消失了，取而代之的是泛滥成灾的《真侍魂》，另外还夹杂着《天草降临》。从这一点来说，似乎《斩》是一部失败的作品，许多电玩杂志也这么认为。它的无限连续技以及略逊《真侍魂》的系统也成了被人攻击的要害。

说起来自己并不是个电子游戏迷，街机上的各种游戏包括格斗及射击更是“菜鸟”级别。当初是冲着娜可露露去玩的侍魂，3代出来以后因其全新的游戏方式及系统而一时难以上手，有时打关连第一个对手都挑不过。此时一位刚迷上侍魂3



的“损友”告戒说不要去记那些必杀技的搓法，得先把“刀法”练好。恍然大悟之后弃最喜爱的娜可露露而改用刀法凌厉的莉姆露露，从此一发而不可收拾。个人认为侍魂3最大的特点就是它最注重的是普通的轻中重斩及各种身法如闪招、不意打及蓄力斩（前冲按重斩，不可防！）的合理应用，并在不断防守中伺机找出对手破绽予以重击，必杀技或需要“搓”出来的招数威力反而不如一些基本招式如重斩。反观2D侍魂系列的其他作品及其他2D格斗游戏，在基本招式及必杀技的平衡间总是或多或少地偏向后者。从这一点看，侍魂3似乎更能体现“格斗真髓”。记得当时还未开始练连续技时都是以闪招加中、重斩应敌，居然也能挑遍学校附近的街机厅。对比侍魂2偏于各种必杀技的应用，侍魂4偏于眩目的连斩，jedi更喜欢侍魂3的刀剑相拼，可能是那种“淳朴”的格斗方式打起来比满屏乱串的飞行道具及眩目的超必杀来更能激起人原始的杀戮欲望吧。侍魂3里一重斩下去对方一半的血喷上天空的感觉太爽了（汗……）！

侍魂3还有一个最吸引人的地方就是“反败为胜”了。就算已经被砍得只剩一丝血，而对方还有满满一长条，你仍然可以凭借重斩及漂亮的连续技轻松取胜——短短的血槽根本不够莉姆露露及霸王丸的两下重斩，而大多数中斩发动的连续技都能三下解决一个人，罗刹加尔福特的中斩＋雷光斩更能劈掉一半以上的血！不少人都抱怨侍魂3里人物的攻击力太强，可jedi认为这样的设定使得游戏更具决斗的真实感：胜负只在一线间，稍有不慎就要送命。

不过，比起真实的决斗临场感，侍魂3在连续技上略显不足，最致命的是几乎每个角色都有无限连续技，这让jedi在宣传侍魂3时觉得底气不足……不过，这也是最能体现君子与小人之别的一个游戏吧（这、这也算？狡辩是NT的精神！）……在街机厅里对战时，如果对方使用此“无赖招”，你大可以松开手柄，然后以一个很轻松的姿势斜倚在机子旁，点上一根香烟，在吞云吐雾中以一副满不在乎的神情看着自己操纵的人物被乱砍，不时还轻蔑地朝对方望几眼（这时他心里一定不好受）。接下来在被KO后惬意地掏出一块铜板，然后潇洒地放进机器，选出一个自己最拿手的人物以两下重斩在10秒内解决战斗，并在后续几局中杀他N个“PERFECT”，让他在自己和围观者热辣辣的眼神中灰溜溜地跑出街机厅……这是什么感觉？爽到极点啊！不论是考场、情场还是商场失利，满腹的不爽都会在这个时刻被丢到九宵云外！（此人是不是疯了……）



闲话 サムライスピリッツ



格兰蒂亚



GB　GAME ARTS

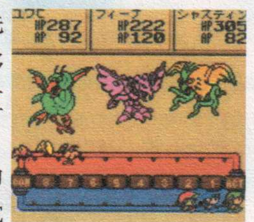
向大家奉上"1P GAUGE"系统的详细情报!

在这部游戏的战斗中使用了"1P GAUGE"这种东西。这种系统是表示对方和己方在发起行动之前的时间 GAUGE,时间越长,攻击力也就越高。而且在这部游戏中,用 CARD 来表示魔法和特殊攻击等,这一点也值得注目!由于 CARD 的组合不同,有时也许会发动更加强力的技。



·战斗的流程·

1. 1P GAUGE 上的人物首先会向 GAUGE 左边的"COM"移动。到达 COM 之后便能够选择,直至战斗结束之前会重复该流程。



2. 接下来,决定发动所选动作的时间。将人物配置到 GAUGE 上从 1 到 8 的任意所喜欢的位置上。虽然数学越大,发动的时间也就越长,但是其动作的威力也会上升,而且还能够得到提高防御力等的追加效果。

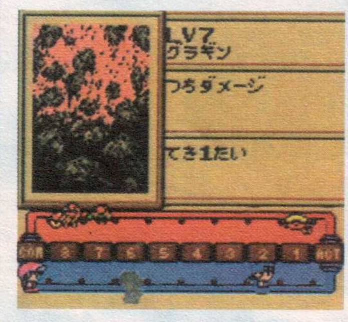
3. 这次配置到数字上的人物会向 GAUGE 右边的"ACT"移动。到达 ACT 之后,所选动作便会发动。

4. 动作发动后,人物会再次回到数字的上面。至于返回到 GAUGE 上的哪一个场所,那便是由刚才所发动的来决定了。

·具体解说·

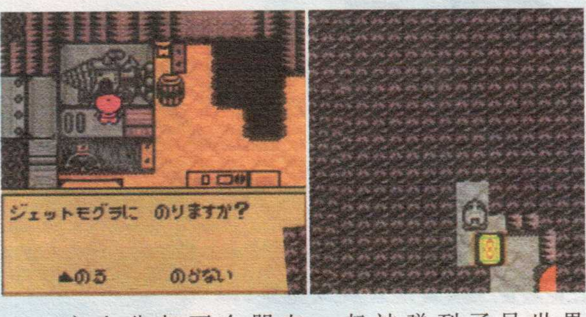
将人物配置到 1P GAUGE 上的时候。如果以连续、并列的状态进行配置的话,那么强力的"ACTION COMBO"便会发动。在位于 GAUGE 上的先头人物发动 ACTION 之前,2,3 人合成一体的技能使能够发出。各自的人物们所选择的 ACTION 会在特定的组合之时进行发动。以连续的状态进行配置。在 GAUGE 上,将 2 或 3 人配置,成并排状态。组合的 ACTION 越强,能够发动的 ACTION COMBO 也就越强力!当然,能够发动的 ACTION COMBO 会因为位于 GAUGE 上的先头人物的不同而有所变化经。你可以试着进行各种各样的组合。

将人物配置到 GAUGE 上的哪处这一点是战斗的重要 POINT。例如配置到所需发动时间最长的 8 上,那么 ACTION 的威力便会比所需发动时间最短的 1 的威力要高 3 倍以上,这对 HIT POINT 很高的敌人是很有效的。





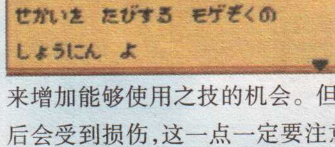
·开始进行有着许多谜的异世界“GRANDIA”的冒险·



主人公与两个朋友一起被弹到了异世界“GRANDIA”。为了回到原来的世界，他们为寻找散落的世界各地的“钥匙”而开始了旅程。



在 GRANDIA 中有着许多各种各样的设置。为了找到钥匙，游戏者要一边使用朋友的力量，利用乘坐的东西一边来进行冒险。



在“ボルグ火山”中，要乘坐这种叫做“喷气鼹鼠”的东西而向地下挖掘。因为地下埋藏着许多的 CARD。这是聚集 CARD 来增加能够使用之技的机会。但是在挖掘到岩浆之后会受到损伤，这一点一定要注意。因为是在地下，所以有时会挖掘到坚固的岩石，没有关系，不会有什么大碍的!

·在店里买东西·

在场地地图中，有像发光的帐蓬似的“SAVE POINT”。在这里除了能够进行游戏的 SAVE 之外，还能够从兔子似的商人那里购买物品。因为会对冒险有所帮助，所以请仔细核查!





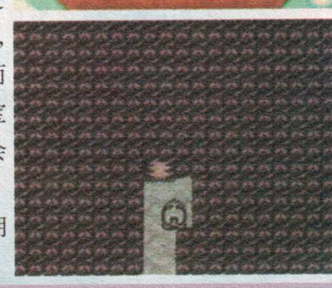


·能够使用宠物的特殊能力·

ピンキー不仅仅是可爱的宠物!它会为主人按动位子远处的开关，破坏碍事的岩石。在特定的场所，只要按动 B 键便能够使用ピンキー的能力。而且让ピンキー吃到落在场地中的特殊的木的果实之后，它的能力的种类便会渐渐增多!



例如:跳。、主人公一般只能越过一块空区，而ピンキー却能飞越过两块空区! 攻击，ピンキー能够为你弄碎阻碍前进的岩石、开出通路。力量，有时会因岩石的障碍而无法取得位于深处的宝物，这时候，ピンキー会为你推开岩石。



怎么样，是不是很期待这款游戏呢?



世纪交替——倍受关注的作品



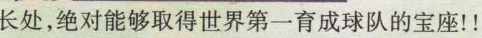


J联盟足球俱乐部特别篇火热登场!



这是能够让游戏者成为足球俱乐部的教练兼所有者，并以培养出世界最强的俱乐部队伍为目标的模拟游戏“足球俱乐部”系列。经过改良而重生的“特大号”终于登场。基本的游戏方法与前作一样。从日本各地中选择俱乐部的设立城市，游戏者可以做为教练来一边指导选手们一边经营俱乐部。

在本作中，选手资料都已经被更新为最新的东西，登场选手数也达到了5000人以上，这绝对是至今从未有过的容量。完美的继承了系列的长处，绝对能够取得世界第一育成球队的宝座!!



俱乐部的运营也是你的工作!!

你是俱乐部的代表兼教练。你不仅仅要在比赛中下达指示，而且还必须为了维持俱乐部的存续而进行适当的经营。为了不陷入赤字状态，你要寻找赞助商、打广告、招来球迷们前来观看比赛……维持这个俱乐部可是相当艰难的。如果你认为经营者只是在老板办公室里闲着那可就大错特错了!! 另外，获得球迷也很重要，你能够用很少的支出来获得很大的收入吗!? 这便是经营的乐趣。千万不能认为俱乐部只是个钱袋而已。而且要以黑字经营为目标，总之要确保黑字! 不过，不积极的采取一些活动的话，那么未来将会很黑暗。



为你支持俱乐部经营的秘书，在本作中，能够在最初选择的4位秘书全部被更新。有的金发，有的拥有一张酷似偶像的面孔，你恐怕会不知选准为好吧!?



再次体验称霸日本的梦想……





J联盟足球俱乐部特别篇新要素公开!

在前面我们已经提到，资料已经被全部更新，并且你能够获得比前作多6人的选手，当然了，在本页中我们也要报导新的情报。除了比赛中的摄影技术被改善，从而使得你更加容易的把握战况之外，本作中还追加了收到正在海外留学的选手寄来信的事件。而且俱乐部旗帜和运动服也备有30多个种类。



新要素1.新运动服和队伍旗帜



新运动服和队伍旗帜也有所更新!本作不仅还保留有在前作中深受好评的一些设计，而且在本作中你还可以选择以传统的俱乐部为主题的一些新的设计。到底是选择新设计呢?还是选择前作中使用过的设计呢?



运动服新设计有30余种!!

配合队伍旗帜的运动服也被重新设计。哪一个会令选手更帅气呢!?

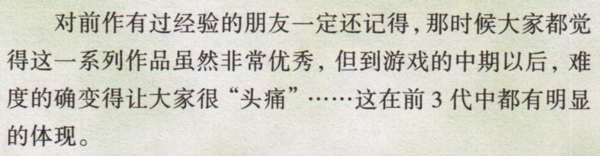
新要素2.比赛中的摄影技术也焕然一新

做为比赛的教练，把握选手的位置关系是必不可欠的。在至今的"足球俱乐部"中只能见到球附近的选手，但是在"特大号"中却导入了"广角摄像机"!于是你能够见到场地中的全体人员。这样一来的话，你便能够得到更加细致的情报，例如战术和系统有没有被选手们好好的发挥等。

体验最新的视觉效果，
掌握全场的变化。

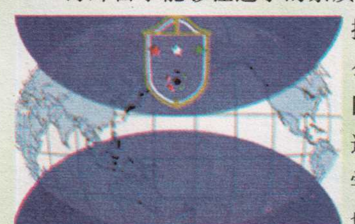
这里可以看到那些在海外努力的日本国家队队员。

我们大家都很熟悉的中田英寿，曾在亚洲杯上带领日本队战胜我们的名波浩……这些人物都会在这里登场，但是相信与前作一样，名字上会有一些出入，看来日本的厂商还是很在乎……



新要素3.更加宗切的海外留学制度

海外留学能够让选手的素质和能力得到突飞猛进的提高。如果顺利的话，那么他有所成长之后便会回国，但是如果选择了与选手的素质不相适的留学地点的话，那么该选手也许便会在那里渡过浪费的留学生活。在本作中追加了留学选手寄来的事件，这种情况多发生在留学地点不相适的情况下，选手会在信中诉说苦恼。你可以根据这些来选择到底是让他继续努力，还是让他回国而再找寻适合该环境的选手。



新要素4.游戏的难度将会在一定程度上有所上升

对前作有过经验的朋友一定还记得，那时候大家都觉得这一系列作品虽然非常优秀，但到游戏的中期以后，难度的确变得让大家很"头痛"……这在前3代中都有明显的体现。

当然，可能也是因为游戏者的水平较高，所以游戏中期的难度应该高度强化才是，毕竟除了玩家所带领的俱乐部在成长以外，其它的俱乐部也应该在不停的强化自己。

在这里告诉大家一个好消息，本次发售的"特大号"将在难度上进行调整，到时候相信可以给所有的游戏者一个绝对的惊喜。

让我们期待游戏的发售吧!

全新标志






世纪交替——倍受关注的作品

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2000
A spec

发售日的变更 标题名的变更 制作概念变更

为什么原来的 GT2000 突然变成这样子，看到了游戏画面和游戏介绍的朋友都说："这完全是两个不同的游戏，两个不同档次的作品！"那么在这个世纪交替之年，SCEI 标牌赛车作品——GT 赛车系列的最新作怎么会突然有这个变化呢？据说，这些全部都是因为制作者们一直追求的："制作最好的东西……"这种想法在作怪。

本作是升华到了与当初的构想完全不同次元的作品——引自 GT 制作组成员的话

"GRAN TURISMO 2000 A SPEC"本来预定的发售日是 2000 年的春天。其实 SCEI 本来是想在 PS 软件"GRAN TURISMO 2"开始发售的 3 个月之后，趁着 PS2 刚刚上市这个时机来同时发售的。

之所以预定在"GRAN TURISMO 2"发售之后不久便发售"GRAN TURISMO 2000 A SPEC"，其原因是因为想让用户们在尽早的阶段内见识到 PS2 的性能。即使只能进行"ARCADE 模式"，即使收录车种只有 50 种，但为了让用户们认识 PS2 的 GT、PS2 和 SPEC 而还是应该推出 GT 的……但是，在制作中，小组工作人员发现如果那样一来的话，对于深爱着 GT 的用户们来说，那恐怕将会成为与本来的系谱完全不同的"规模缩小版的 GT"吧！？如果那样一来的话，便不能把这部作品用"GRAN TURISMO3"这个标题，而只能用"GRAN TURISMO 2000 这个名称来上市了。

不过，就算是实际制作软件的过程中，SCEI 严谨的风格开始作怪，工作人员变得越来越贪心，不仅将车的数量提高到了 150 个种类，而且还搭动了当初开发时完全没有预定的"GT 模式"。这样一来，这部游戏便变成了即使继承——"GRAN TURISMO 3"这个名字也不过分的游戏。由于超乎制作者们的想像的，令 SCEI 自豪的大规模，所以发售日变更为 2001 年，之后，小组觉得还是不将其使命名为"GRAN TURISMO 2000"为妙。那样一来的话，可以将这部游戏做为本来的 GT 系谱的正当后继者来推向市场。

由于不仅仅是为了让大家认识 PS2 和 SPEC，还要向用户们提供——真正的 GT，所以也将名称由"GRAN TURISMO 2000"变为了"GRAN TURISMO 3"。"A SPCE"这个副标题也就自然而然的转变成了"GRAN TURISMO 3 A SPCE"。

我们再次见识了 SCEI 制作风格——认真、严谨，多么期待到时候可以在 PS2 上尝试那传说中超级驾驶的感觉，而且再加上这次专门为 GT3 开发的 USB 的力回馈方向盘以及踏板，在家就可以体验职业赛车手的驾驶乐趣与刺激！



以 NO.1 DRIVING 目标，继续永无止境的挑战

家用机的赛车游戏虽然有很多，但是真正称得上是优秀的只有两种类型的代表作。

NAMCO 的“山脊赛车”系列一向以高速的夸张表现而著称，非真实驾驶所能带来的快感一直吸引着绝大多数的家用机赛车游戏 FANS。每一代作品都可以卖到数百万，这种成绩是其它作赛车游戏公司所望尘莫及的，所以说目前来看，的确是坐在家用机赛车游戏霸主的地位。

SCEI 自从推出了“GT”这一系列以后，从市场的销量来看，的确瓜分了 NAMCO 所占据的市场，但是，还是存在一些不足的。这次在 PS2 上的竞争，两公司可以说是旗鼓相当，SCEI 所掌握的技术从目前来看，的确高于 NAMCO。所以，这次的比试 GT 系列获胜机率很高。

再加上 SCEI 这次推出了最新的周边配件，使得真实的驾驶这种感觉能够更加完美的体现，而且为了体现真实驾驶，制作人员从真实的车辆上直接采录声音，这样连声音的感觉都是最真实的。





鬼武者 恶夢

世纪交替——倍受关注的作品

“鬼武者”的开头电影在电脑制图的节目シーグラフ 2000 上获得了最优秀奖。本期就将这个在世界上引起震动，代表 CG 世界最高峰的精典片段向大家公开!! 还带有“鬼武者”制作人稻船氏的访谈录!!

永祿四年五月……



合战

永禄三年，尾长的织田信长与今川义元展较量。乌云覆盖晴朗的天空，豪雨即将来临。这场大雨盖住了人的视线，雨声使马蹄声消失。抓住胜机的信长发下号令，将桶狭间化为血海。



长枪突刺

决战场上主人公，明智左马介的身影。他那压倒敌人的力量和风彩令人惊叹!





雨中行军

由持长枪的兵士们围住的进军者，此人正是霸王织田信长。

前往战场!!

由雨和雷的声音遮挡，织田集长深入敌阵中，无视靠数量取胜的定理的他开始调兵遣将，激战马上要开始。



复活

桶狭之间过去已有 1 年，左马介一直过得安稳。但是突然发生异变，有奇怪的人形异物入侵府地。他们的目标似乎是雪姬公主。



左马介向公主处赶去……

在看接近烛光的飞蛾的雪姬公主。她似乎并未发觉自己将遭怪物的袭击……



世纪交替——倍受关注的作品

正在高高的山崖上目睹厮杀的左马介!!

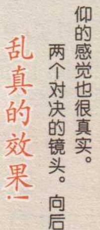
主人公左马介正在崖上看下面宽阔的战场。



胜利就在眼前!

左马介打倒敌兵，为信长家立下功劳。

就在瞬间信长的身体不由自主动了起来，这时一支箭刺穿了他的喉咙。





乱真的效果!

两个对决的镜头。向后仰的感觉也很真实。



敌我双方在雨中混战的情间，表现出多人的战斗场面。覆盖整个画面的大雾的质感也引人注目。



霸王信长死于桶狭间

中了箭的信长就仰倒在大地上死去。从他的喉里咕咚咕咚地往外流血，在动画中还能听到声音呢!

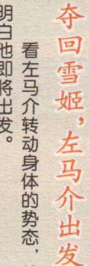




左马介哑然……

在不见了公主的房间里呆立的左马介……

沉思



夺回雪姬，左马介出发

看左马介转动身体的势态，就明白他即将出发。



魔王的复活



左马介出发去救雪姬，此时，死在桶狭间的霸王信长，作为魔王复活了。他的神情充满邪恶和狂妄。

登场人物介绍

穿着被染成鲜红色的铠甲的主人公左马介和一身轻便忍装的枫。这二人的彩稿形象与电影上不尽相同。

左马介

本作的主人公，明智左马介秀满。他是明智光秀的表弟，是个精通各类武艺，正义感很强的年轻人。

枫

她是一名女忍者，非常敬服左马介，随时愿为左马介而死。但在她身上并不给人那种悲壮的感觉，倒是很明朗轻盈的味道。

世纪交替——倍受关注的作品

鬼武者特别采访——由此来提前了解内幕

"鬼武者"属于无数游戏迷期待的作品，下面的访谈是日本业界记者对"鬼武者"制作负责人——原洛克人的制作者稻船敬二的采访。

～首先想请问一下延期的原因

稻船敬二：我先要感谢各位玩家的支持并至以歉意。"鬼武者"的开发虽然很顺利，但可时在玩的时候总觉得有不足。那就是在"鬼武者"的主题方面缺乏爽快快感的因素吧。后来为了从三上(三上真司"生化危机"的制作人)那里得到更多关于这方面的意见，他就加入了我们的工作为期1个月了。

～三上先生加入后有什么变化吗?

稻船：比如，敌人被打倒后可吸收灵魂的系统。灵魂出窍后很快就会消失，以前设计成要碰到魂体才能吸收。但如果在战斗中取时遭敌人攻击，倒地后动作必须快才能得手。这就使得爽快感变淡。后来变更成只按一下键就可以吧收灵魂。其它方面也有……

～那么说三上先生成了作你们监督人的角色?

稻船：应该说是车的调谐器更正确。如果这部"鬼武者"想驶出高速获得胜利的话，三上就是车在250公里的时速时再把速度上升到了300公里。他改造得更快了。我非常感谢三上，由于他的参与作品质量得以提升。

～刚才谈到吸收灵魂了，这其中有什么含意吗?

稻船：在受到打击和魔法伤害时可用它进行回复。"鬼武者"有人的体力和鬼的鬼力。收集灵魂消费可使用雪和火的必杀技术。

～战术都分那些种种类?那么，敌人也拥有属性了?

稻船：属性分为雷、炎、风三种，雷是一点集中型，炎是大范围攻击型。风是……算了，还是自己去玩就知道了。敌人的属性不需要特别注意，对这类敌人用火，对这类敌人用雷。如果这么简单那大家不都玩得一样了吗?我可不想这样。我更希望玩家按自己的想法攻击，不去管敌人的属性。

～关于这次要介绍的开头CG我听到一个传闻，它已获得シーグラフ2000年最优秀奖了(每年一度的全世界最优秀CG动画奖)。

稻船：是得到了，最优秀奖(笑)!!这证明我们达到了CG技术目前的最高峰。

～这可是相当光荣的，作为制作人您很高兴吧。

稻船：在每年举行的电脑制图的祭典上，大约有700部作品参加。能得到提名的有40部。最优秀奖从中产生。人家打电话告诉我我们得了这个奖时我还以为对方搞错了呢。在入选作品中有"ATVIX"，"INVISIBLE"这么好的作品，我们能得奖真的出乎意料。

～很棒嘛，这段开头电影制作是怎样进行的?

稻船：担任开头电影制作的是LYNX，我只是把大致想法告诉了他。对LYNX我没把自己和他的关系看作是客户和承包商之间的关系，也未看作是CAPCOM和LYNX公司之间的关系，而是将他视作做"鬼武者"这部作品电影分第一人选来考虑的。在进行工作时，不仅我有这样的想法，他们也表现出相同的心情。我们找对人了。对了，在声效方面我可是瞄准的格莱美奖啊。不仅是映像部门，游戏和剧本部本我也希望它们都能拿奖。

～不仅声音和影像，编程做得也很好，城和房屋都让人感觉很真实。

稻船：制作组去了岐阜城，相应伴置与本丸的距离，道路宽窄都作了详细情报收集。当然不一定精确准确，但我们只求能大体上再现，也参考了姬路城，对铠甲这些立体物品只靠资料还乏了解，就去大孤城展览的相当物品中寻参考。只看资料是不行的，还得看真的。

～有很多人都认为"鬼武者"是战国版的"生化危机"

稻船：不仅仅是"生化危机"的战国版，"鬼武者"重视的是动作性和爽快感。"生化"中也有枪击敌人的爽快感。但一考虑到子弹的数量就爽快不起来了，有时不得不逃跑。"鬼武者"用日本刀作武器不必为子弹数发愁，刀当然也不会断了。

～武器只有刀吗?

稻船：不仅只有刀，别的我就不能再说了。动作部分在防御和绕向上需要多加留意。"生化"中只要近身就会被攻击，本作中因有防御，可一边进退一边挥刀挥击。在"生化"里逃跑是很重要的手段，在"鬼武者"里逃跑就很危险了，你会不断遭到暗袭。比起逃跑还是战斗更安全。还有，与事件有关的物品相当少。得到物品后老想不好使在什么地方有损爽快感。在用得顺手之前先不要冒然前进。

～要让玩家从纸上明白动作性和爽快感还真不容易，倒让人觉得恐怖味道很浓。

稻船：嗯，关于恐怖感我也想过，虽有些自吹自擂，但这就是主题不是吗?我希望玩家带着自己的自信玩……

～这是什么意思呢?

稻船：我想在12月中旬市面上就应该有卖的了。这么做当然会蒙受损失。碰碰看看，我有自信认为"鬼武者"有趣的人会多于认为它没劲的人。





ONI 零 ZERO —復活—



PS PANDORA BOX

世纪交替——倍受关注的作品

本次公布了新的故事情节，让我们来看看故事的开始究竟是怎么回事的——

在威胁世间的妖魔存在于世时，世上还有着“隐藏的忍者”，这一特殊的种族。隐忍虽然不属于正常的人类，而且还被人类所追杀……但凭着一颗“普通而向往和平的心”，他们毅然与强大的妖魔们展开对抗，上演了一幕幕悲惨的故事……

故事的开始是说有一族隐忍从人类“妖魔狩猎者”手中逃脱出来，张开结界生活于深山中。但是15岁的主人公和自己的朋友外道丸与沙纪在出外游玩时，不小心打碎了本族供奉的镜子，由于镜子的破碎，结界被打开，他们的居住地被人类袭击……这场恶梦的制造者就是非常著名的五行军，他们是号称专门消灭妖魔鬼怪的军事集团，但其实对方抱着不可告人的秘密。

故乡和同伴被夺走的司狼丸逃脱并决定复仇，流浪的生活开始了……

看过序章的故事大家的感觉怎么样，虽然看起来有些老套，但游戏制作还是比较细致的，而且在系统上又有了非常大的强化。看右侧的变身形象公开……希望大家能对这次改变后的战斗的残酷性有所觉悟。

让我们期待12月份发售的本作吧，去重温ONI带给我们的快乐。



外道丸

为了世界的和平，完全暴走的外道丸为了复仇、为了同族的安全、为

沙纪

背负着隐忍一族悲剧命运的少女

38th AMUSEMENT MACHINE SHOW

世纪交替——街机专题

街机新时代的到来!?

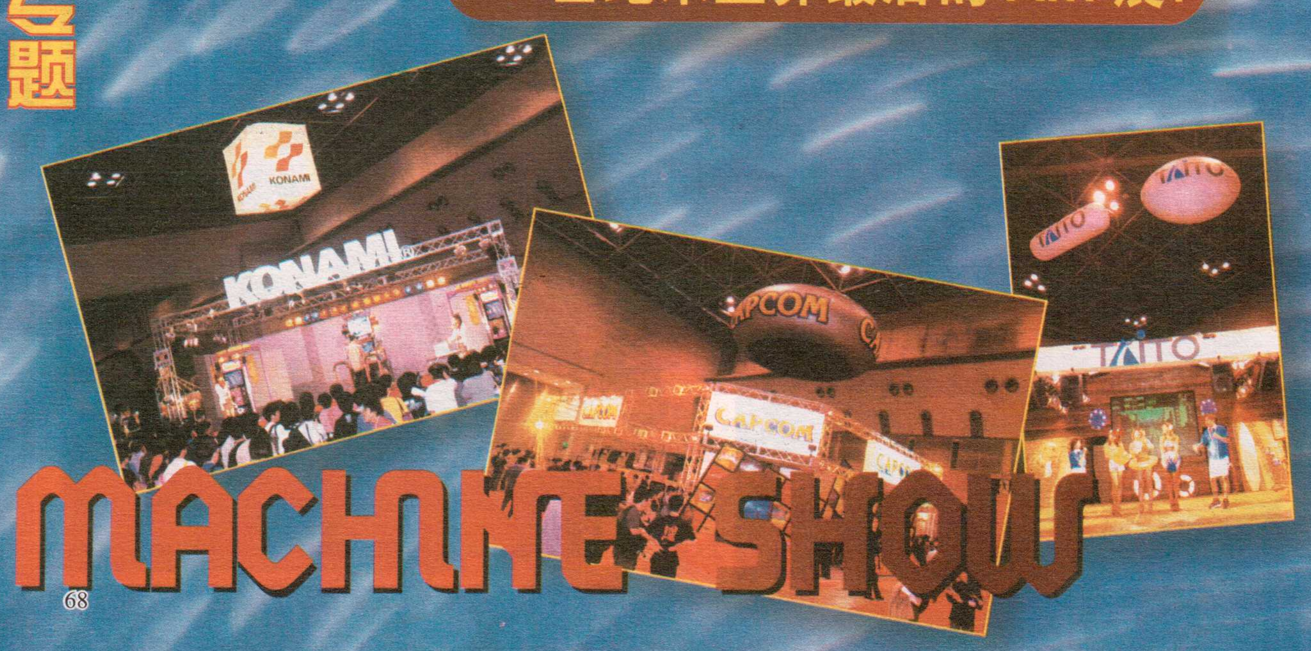
20世纪末业界最后的AM展!

年末，在东京BIGSITE举办了第38届娱乐文化展。这次展览中，近年来发展显著的音像类游戏占了1/3，而相关范围商品也占了1/2以上，很多厂家带了丰富的产品来到了展上，NAOMI2的基板作品得到了玩家和经营者的高度支持，在后面我们有详细的介绍。

拥有和DC共通设计思想的NAOMI为其它厂商提供了高水平的开发环境，《DOA2》、《罪恶克星X》、《CAPCOM VS SNK》等优秀格斗游戏就是这样诞生下来的，他们在这次展览中得到了好评。

展会上“NAOMI2”展示了大幅强化处理机能。另一方面，NAMCO和SCEI共同开发和PS2互换基板“SYSTEM246”也发表了！NAOMI2的“VF－X”和SYSTEM246的“山脊赛车·街机战争”都作为重点宣传对象面向顾客，使得现在两大家庭用机的互换基板针锋相对。可预想这两个系统基板将使街机游戏的开发环境规范化。

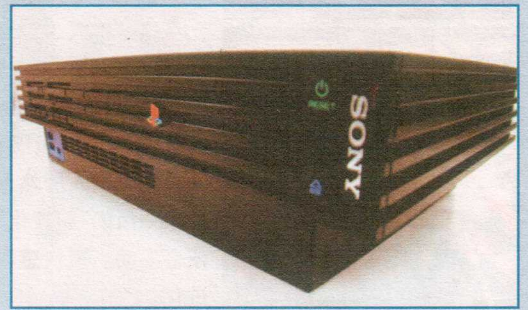
近年来出品桑巴韵律——爱的PARAPARA大作战大受好评，这类拥有奇特创造性的游戏备受瞩目。这次KONAMI带来的“警察新宿24小时”就引起了人们的注意。尽可能移动隐藏在障碍物后的动作射击游戏给人身临其境的感觉和紧张，这种类型游戏很有可能在明年开花结果。



NAMCO 发表的业务用 PS2 互换基板——“SYSTEM246”是 SCE 开发 PS2 基础的核心基板，加上搭载的 NAMCO 开发的接口基板，由这两个部分构成的。

接口基板可能成为 DVD-ROM 外部记忆装置的接续部位，形成“DVD—ROM(CD—ROM)+DRIVE”的形式。这和 NAOMI2 的专用 GD-ROM 供给是拥有同样的优势的。





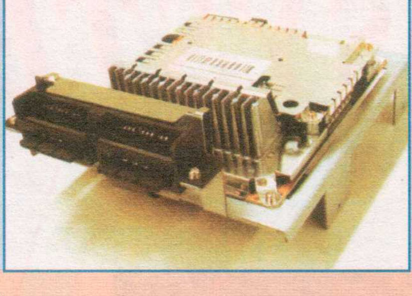
PS 是以彻底，完全互换为目标，加上削减预算和家庭用业务用顺利的相互关系，可以成为“SYSTEM246”的巨大潜力。

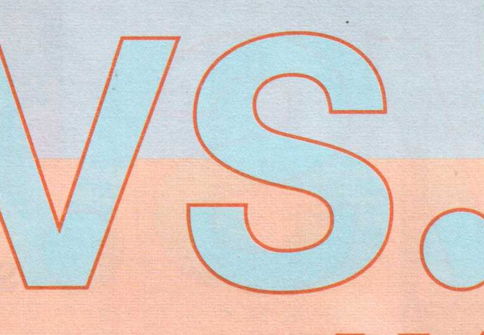
今后 PS 的基板将成为 SCEI 的核心母体。省掉了各公司必需购买的开发用基板。

作为 PS2 互换基板的生产者之一，NAMCO 用“SYSTEM246”将综合为玩家提供共通的平台的作品。

SYSTEM246

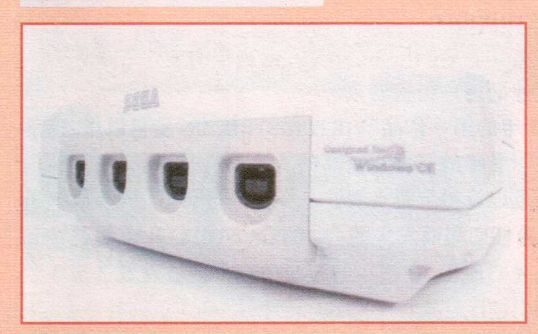
NAMCO + SCEI





SEGA ENTERPRISES

NAOMI2





具有高性能，高应用性，低成本等优点的世嘉业务用基板——NAOMI 自 98 年 11 月出品以来，仅日本国内就售出 35 万。

NAOMI 成了 CAPCOM 的主力成员后，NAMCO，TECMO，SVMMY，彩京等也开始使用它，确立了它“现在最高水准的业务用应用基板”的名声。

这次，在用 NAOMI 开发自己商品的各厂商面前，世嘉发表了画像处理能力大幅强化，每秒比 NAOMI 快 4 倍，处理 1000 万个多边形能力的“NAOMI2”。NAOMI2 与 NAOMI 实现了完全的互换，至今登场的 50 个 TITLE 可完全驱动。



而现今的 NAOMI 游戏也可以为 NAOMI2 注入力量，具体而言 NAOMI 用 GD-ROM DRIVE 与 NAOMI2 用的 GD-ROM 对应，世嘉称拥有两个机版完全上位互换的技术，而且可以将技术公开化。



RIDGE RACER V

本作最初是做为业务用游戏而被大家所熟知的，但是这次却是做为代表 NAMCO 公司的“RIDGE RACER”系列，最新作的逆移植版而推出的。虽然基本上游戏内容与 PS2 版相同，但是画面设计和文字字本等方面有所变更，游戏模式也为了面向业务而进行了调整。而且与 PS2 的最大不同也是最大魅力在于，它能够在备有方向盘，加速器，制动器及传动装置的大型筐体上来进行游戏。





BLOODY ROAR3

这是兽人 3D 格斗游戏第 3 弹。而且这是在全世界创下销售 90 万张以上记录的超人气系列。

正像大家所见到的画面那样，由于本作采用系统 246，所以画面有了大幅度的提高！系统方面在采用了众人所熟悉的“兽化”的基础上还追加了更高一级的“超兽化”。超兽化之后，被隐藏的能力便会发动。爽快感和战略性好像也大大的得到了进化。



SYSTEM246

NAMCO + SCEI

VS.

SEGA ENTERPRISES

NAOMI2









VF－X

SEGA 公司的大型项目是“VF－X”、“NAOMI”、“AM2”、“YS”……在被问有关 NAOMI2 的新作“VF－X”时，公司只发表了以下简短言论——“YS”充分展示了“VF”——系列的制作人铃木裕的名人实力。如果将这些与别的言论相结合来考虑的话，那么你们自己便可以得出答案。

虽然只是猜测，但恐怕还是将这个“VF－X”认为是 VR 战士会比较妥当。VR 战士这是部持续至今以 3D 对战为原点的名作中的名作，相信在不久的将来便会在 NAOMI2 上华丽的复活！

正式发表预定于明年 1 月以后，根据发表的日期，也许在下一期期刊中我们便能够向大家奉上详细情况。

VIRTUA STRIKER3

这是由三船敏制作出的作品，他制作的前作曾被评为世界最受欢迎的足球街机游戏。

自 95 年的第一作品“VIRTUA STRIKER”发售以来，这部系列一直深受年龄层次比较高的人士们喜爱。据日本厂商说这个系列可以算得上是“救了许多的游戏中心”的高收入机种，在世界杯期间而发售的“VIRTUA STRIKER2”更是达到了十分风光的地步，在很小的游戏中心也会被设置 2 至 3 台来供玩家们进行对战。

在展览的会场中引起冲动的 VTR 是非常的真实的，NAOMI2 的实力从中得以充分体现。特别值得一提的是，因为操作方面的变化，虽然只是宛如一瞬间的映像出展，但是操作部门的人气指数立即上升到第 5 位。

SPORT JAM

这个虽然是现行的 NAOMI 用的软件，但是这部作品却是需要 GD－ROM 支持的软件。在内容方面，这是一部进行模拟游戏类型的体育游戏，而且也能够进行对战。

世纪交替——街机专题

音乐游戏的疾风怒涛时代到来

这次出展了许多与至今的作品不同的独特的作品。

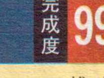
太鼓的达人 完成度 50%



NAMCO推出的能够解消压力的新机体便是这个“太鼓的达人(大鼓高手)”。这是以日式大鼓为原型的独特筐体。

规则很简单，游戏者只要掌握好时机来敲大鼓就可以了。其中备有的曲子也是以“机器猫”为首的众多优秀动漫歌曲。

手鼓 完成度 99%



SEGA又推出了独特的游戏，其名字叫做“手鼓”。正如名字所示的那样，这是使用手鼓来进行的游戏，游戏者要按照从画面中央出现的对象在最好的时机内敲打手鼓。曲子是清晨女孩、粉红佳等今年流行的歌，而且还收录许多很棒的POP音乐。

NANTA2000 完成度 100%



“NANTA2000”是将韩国的厨房人气运动游戏化的作品。与至今的韵律动作游戏所不同的是，本游戏中使用的乐器是锅和平底锅。配合韩国的传统打击乐器来使用厨房用品进行敲击的，独特的操作方法是吸引众人的目光之处。游戏者能够享受与至今的韵律游戏不同的玩法。

CRACKIN'DJ 完成度 100%

因帅气的设计和优美的系统而得以好评的“CRACKIN'DJ”也备受注目。

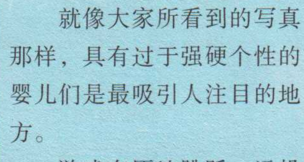
使用旋转桌面来运用剪切等DJ技术来进行编曲是游戏的目的。收录曲也丰富多彩，从时髦的俱乐部音乐到游戏迷们垂涎的名曲改编等等应有尽有。

世纪交替——街机专题

冲锋！非日本厂商游戏！

我们在非日本厂商味的出展作品中也看到各种各样的创意和风格，这是使人震惊的现像。

COME ON BABY 完成度 100%



就像大家所看到的写真那样，具有过于强硬个性的婴儿们是最吸引人注目的地方。

游戏有原地跳跃，远投等具有变化的12个种类的游戏。但是在达到最高速之后，游戏突然会产生奇妙的变化，一次失误都是不容许的。虽然难度稍稍有些高，但是对战却相当的激烈。

BASH 完成度 50%



虽然只在会场的空当间出展而已，但是据我们现在所掌握的情报来看，其登场人物被预定为10人。游戏者要利用摇杆+4个按键来进行游戏。选择POWER GAUGE和敲打处于画面中的墙壁，并给敌人大损伤等等，本游戏中加入了许多各种各样独特的系统。

X2222 完成度 90%



本游戏是纵画面射击游戏，游戏者要从力量，速度等性能各异的3个种类的机体中选择自己所使用的机体，并使用射击物品和炸弹来进行游戏。金属的真实质感和3D的关底之战给人留下了深刻的印象。

G. STREAM 完成度 50%



这是POWER UP+炸弹的正统派射击游戏。在被展出的基板中，虽然没有见到POWER UP的物品，但是已经得到了许多内部消息，例如游戏者的操作机体能够根据自己所躲闪过的敌弹能量的GAUGE积蓄，而使得自己的炸弹枚数增多。根据这种炸弹的数目不同，得分的倍率也会有所提高。



ARCADIA AWARDS

所谓本次的大奖与众不同，是指从 1999 年 10 月 1 日至 2000 年 9 月 30 日这一年的期间内，从日本国内的业务用 VIDEO GAME 中，需要玩家从中评选出最优秀的 VIDEO GAME，并对其制作公司及制作者的功绩喻以表彰，这与过去的业内投票有很大区别。

通过选出这 1 年间的优秀作品并给以表彰以此来鼓励更加多数的优秀作品出现。

目前大奖赛决定根据这一年间的人气和销售量等详细资料及游戏界内外的诠衡委员来进行入围选拔。而且在有关各部门奖方面，大奖赛决定根据以读者的人气选票为主。

大奖赛由以下全部 12 个部份构成

★最优秀作品奖

★人气大奖

『游戏范畴部门奖』

★最佳画面奖

★最佳音乐奖

★最佳演出奖

★最佳筐体奖

★新系统奖

『其它的部门奖』

★最佳人物奖

★受欢迎制作人奖

★最佳收入奖

★内部特别奖

这个新大奖赛的特征是：有关参加提名的委员都是业内人士，但他们只能推荐游戏入围，而不能再决定最终获奖的游戏。

真希望我们这里也可以举行这种比赛，毕竟透明度越高，群众的参与性就越强，我想这需要等到我们自己的厂商完全有能力制作优秀的作品时才会出现。

那么，就让我们来看看本次街机大奖的各单独奖项的入围情况，最终的获奖游戏肯定是从这些入围 GAME 中选择而出，所以实际上这也就是今年街机作品的前 5 名。

ARCADIA AWARDS

全日本街机游戏大奖 各部门奖

以下要向大家介绍部门奖在这次部门奖分为5个，他们分别是最佳画面奖，最佳演出奖，最佳音乐奖，最佳筐体奖，新系统奖。这些奖项以1999年10月1日至2000年9月30日期间发售的全部作品为对象。由此我们可以看出2000年日本街机整体市场的发展，以及今年所流行的街机种类。下面将会出现的作品都是大家耳熟能详的名作，当然，在这里许多的优秀作品也落选了，许多许多大家非常喜爱的热门格斗游戏根本没有进入最后的评选，看来无论是街机的市场还是业界内部都对对战格斗类型……

最佳画面奖提名作品

“最佳画面奖”是授与过去一年间发表的作品中，画面最优秀的作品的奖项。

因为近几年被运用到游戏中的画面技术是特别让人惊奇的领域，所以以下5部作品是在考虑到画面技术本身和动画内部是否与游戏内容吻合等因素之后而慎重选出的，从游戏的选择性来看，还是很全面的，各种类型全都包含，这样可以说迎合了各种爱好的玩家，我本人认为“死或生2”最有可能得奖。

合金弹头3 SNK



罪恶克星 SUMMY



网 球 SEGA



死或生2 TEMCO



抢手人生 NAMCO



最佳演出奖提名作品

“最佳演出奖”是授与过去一年间发表的作品中，演出方面最优秀的作品的奖项。

人物的动作、故事的展开、世界观、片头、片尾、摄影技术等全部的要素都被考虑到了。不过如果其中某一项要素要是使得该游戏的气氛高涨并拥有很棒的演出效果的话，那么该作品也可以算得上是评价对象。

我个人认为，NAMCO的“沉默的狙击手2”的确应该入选在提名之中，真是遗憾啊！

合金弹头3 SNK



北斗之拳 KONAMI



罪恶克星 SUMMY



狙击13 NAMCO



宠物狂走曲 NAMCO



ARCADIA AWARDS

最佳音乐奖提名作品

“最佳 VGM 奖”是授与过去一年间发表的作品中，以音乐、音响效果当首的声音要素方面最优秀的作品的奖项。

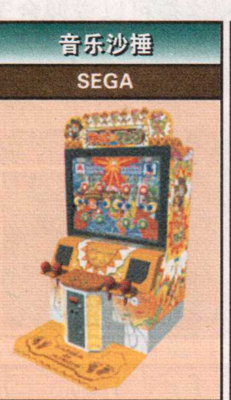
与其他的奖项相同，本奖项的诠衡基准虽然也多种多样，但是不仅仅是主面的优秀与否，游戏音乐・SE 等是否与作品内容相适，是否起到效果，是否使游戏更加生动等许许多多方面，也在考虑范围之内。

beatmania IIDX3	音乐沙捶	Psyvariar	宠物狂走曲	咖喱方块
KONAMI	SEGA	TAITO	NAMCO	NAMCO
无论是数量还是质量都是超一流的。	最重要的是拥有明快的节奏感。	虚幻的感觉，得到业界很高的评价。	独特的音乐系统，自由度极高的选曲功能。	数十首优秀的乐曲，但是都具整体性。

最佳筐体提名作品

“最佳筐体奖”是授与过去一年间发表的业务用 VIDEO GAME 筐体中，最优秀的筐体奖项。

即使单纯的外观或机能优秀也使得该筐体出色的话，那么该筐体也是评价的对象，所以下面的几款作品中不乏名作。

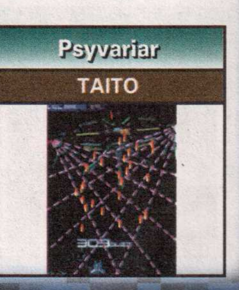
北斗之拳	沉默的狙击手 2	音乐沙捶	大赛马 2000	世界足球
KONAMI	KONAMI	SEGA	SEGA	NAMCO
			 参与性非常高的游戏，随时可以加入赛马的比赛，而且还对应网络，可以实现异地连接。	

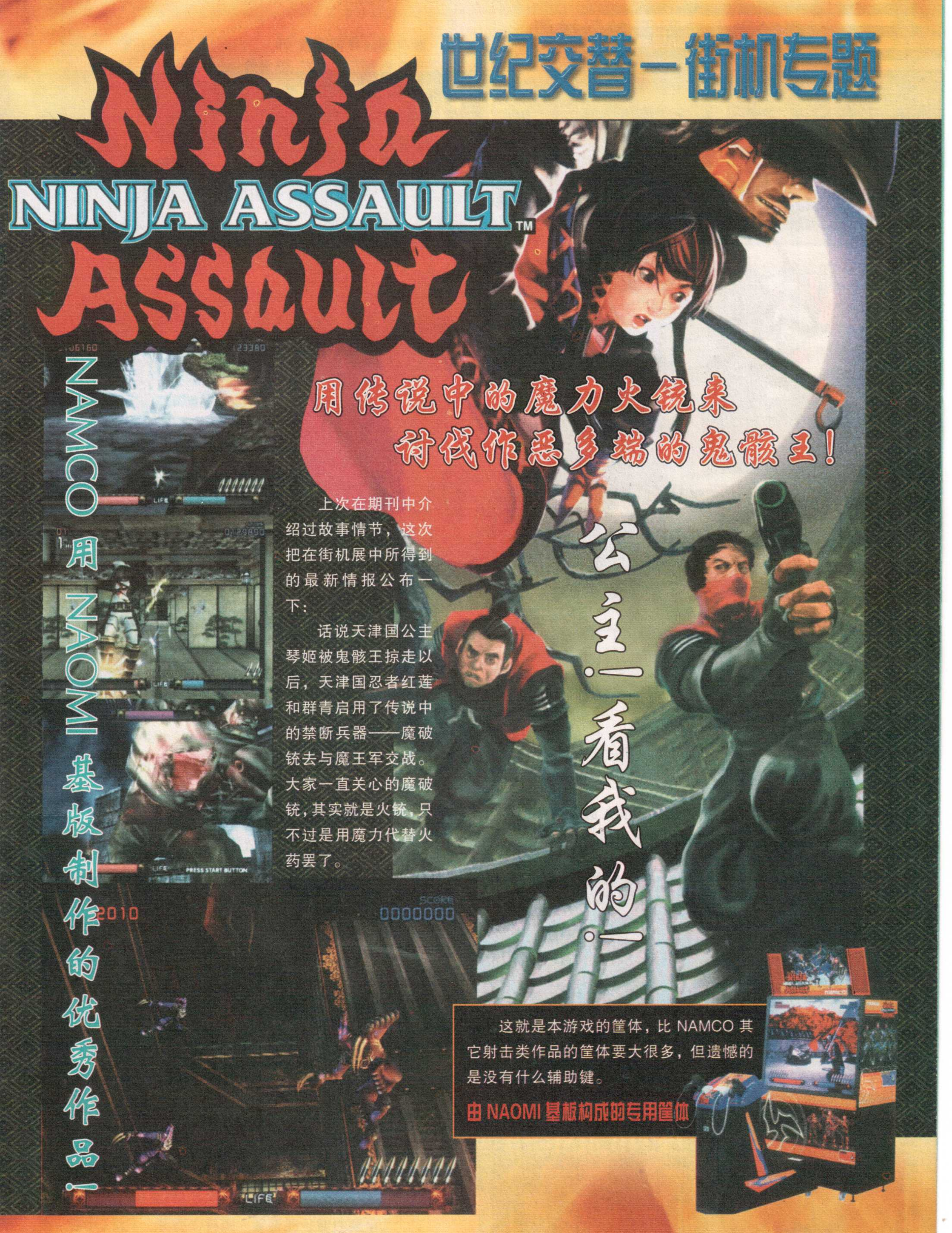
新系统奖提名作品

“新系统奖”是授与过去一年间发表的作品中，被认为具有最新创意的作品的奖项。

即使在新要素贫乏的现在，我们想大多数开发者还是在很拼命的在为创造新要素而努力着，所以本奖项的涉及范围非常广阔，从游戏上的路径到控制方面，包含了许多种内容。

我本人十分看好“死亡打字机”和“世界足球”。

死亡打字机	大赛马 2000	音乐沙捶	世界足球	Psyvariar
SEGA	SEGA	SEGA	NAMCO	TAITO
				


世纪交替—街机专题
Ninja Assault
NINJA ASSAULT™
NAMCO用NAOMI基版制作的优秀作品！
用传说中的魔力火铳来
讨伐作恶多端的鬼骸王！
上次在期刊中介绍过故事情节，这次把在街机展中所得到的最新情报公布一下：
话说天津国公主琴姬被鬼骸王掠走以后，天津国忍者红莲和群青启用了传说中的禁断兵器——魔破铳去与魔王军交战。大家一直关心的魔破铳，其实就是火铳，只不过是用魔力代替火药罢了。
公主—看我的—
这就是本游戏的筐体，比NAMCO其它射击类作品的筐体要大很多，但遗憾的是没有什么辅助键。
由NAOMI基板构成的专用筐体
LIFE
PRESS START BUTTON
SCORE
0000000
2010



▶肩关节的三重构造可以实现 180 度转动。

◀脚部关节加入最新构造，可以实现大范围扭动！

游戏首办模型欣赏

W-GUNDAM ZeroCustom

NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING Endless Walts



▶突出大气层模式完全可能再现。

◀背部中央的翅膀可以向上方展开，形成扇状。

◀头部的摄像机和胸部的零系统通过LED可以发光！

▼肩关节前后左右可动，能摆出全新的动作！

羽毛的构造

背部大翅膀的羽毛制作采用了新技术。它是金属片和树脂的结合体。

▲漂亮地再现了手持双激光枪的POSE。

▶不损坏外观协调性的零系统完全再现！

可以摆出剧中所有飞翔姿势！

DreamCast 全接触

正好是 DreamCast 发售两周年的时间，在这里向大家奉献这两年里 DreamCast 自己发行的限定版主机与周边器材。

这是 DC 初期设计的方案之一，代表了 21 世纪的先驱产品，是不是很新潮？

PROTOTYPE 1

据说这是由意大利的设计人员设计的 PROTOTYPE，他提议："SEGA 就是要有新的面貌！"那个看起来象角的部分可能是接续手柄用的吧？

PROTOTYPE 2

与现在的 DC 形状相象，不过有点厚，样子也黑黑的……

这是由美国的设计人员提供的方案，比起以前的游戏机它更加像游戏机和 AV 机器的混合体吧！？

这是最接近现在 DC 机种的一款。不过和现在的 DC 不同，它在上盖部分没有三角形的切口。

PROTOTYPE 3

"为了使玩家接受"，以简单和漂亮的款式设计位目标。已经很接近现在的 DC 了。

凌驾于最新业务用机体的性能之上，具有几千日圆的 MODEM 的 DC。半年后机体价格下降大约 10000 日圆。



现在流行的 DC 款式

SPECIAL MODEL 1 由社长签名的特别机体

在 DC 发卖的前夜对 SEGA 的支持会员（大约 15000 人）特别奉献的特殊机体，与普通的 DC 没有性能上的差别，不过在机体的顶部有社长（当时）的签名还有 DC 所有者的名字，这是 SEGA 制作的特别品。在 DC 产品销售供不应求的时候这样的举动对 FANS 是一种最好的回报。





SPECIAL MODEL 2

MAZYORA DREAMCAST

随着光线和角度变化颜色也会变！MAZYORA 是当时日本一家公司生产的涂料产品，SEGA 公司的平忠谚看到以后在自己家的 SS 上涂抹试了一下……结果就出现了这个 MAZYORA DREAMCAST 的产品。

当然，其中也有不少的玩家喜欢用自己的想法来美化自己的装备，下图就是他们用自己的工具改造的手柄。



应用 MAZYORA 的其他变形产品公开！



在 DC 发卖前夜的"TGS'98 秋"展览上出展的几种 MAZYORA DREAMCAST，DC 漂亮的外形成为当时的焦点。



MAZYORA 是一升价格在 80000 日圆左右的高价涂料。价格虽然昂贵，但是色彩艳丽、质量很高。

SPECIAL MODEL 3

MODEL:SEAMAN





白色磨沙的透明色极其惹人喜爱，这是随 SEAMAN(人面鱼)发售的主机。

去年，在 SEAMAN 游戏发卖日当天于 HMV 专卖店销售的 DC 机器：“MODEL;SEAMAN”。好象可以看到内部细胞的漂亮白色引起了所有人的兴趣，不仅是主机，连 VM 和手柄也都是这种颜色，令人爱不释手。为了给大家公平的机会，在专卖店门口设立有奖券抽取处。HMV 贩卖此款 DC 的理由是：DC 不仅是游戏世界中玩家的产品，也是音乐领域和非游戏玩家的伙伴。

SPECIAL MODEL 4



HELLO KITTY



受到日本所有女性喜爱的角色 KITTY 猫这次也在 DC 上亮相了。这次制作的 HELLO KITTY 特别版的举动实际上是为了纪念 HELLO KITTY25 周年而发动的。颜色分为浅蓝色和浅粉色两种。



从手柄到 VM 都采用了同颜色的设计。价格稍微高于同类产品，主要原因是因为同时捆绑销售的键盘导致。同时捆绑的还有《DREAM PASSPORT2》，上面同样也有 KITTY 猫的标志。

超薄键盘捆绑销售！

SPECIAL MODEL 5



去年年底为了纪念《CHRISTMAS SEAMAN》在 HMV 全部店铺限定数量发卖的『MODEL:SEAMAN』第二弹。红色的机体和绿色的按钮等处处透露出千喜年的喜庆气氛。另外销售的台数限定在 800 台，加上在网上销售的 50 台，总共准备了 850 台左右。同时捆绑销售的还有 HMV 特制的音乐 CD。

MODEL;SEAMAN XMAS PACKAGE

SPECIAL MODEL 6

CODE:VERONICA LIMITED BOX



为了纪念 DC 原创游戏系列的最新作“CODE:VERONICA”生产的特定版。红色限量销售 1800 台。

这一边的黑色的也受到了玩家热烈的欢迎。游戏限定销售的数量只有 200 台，因此一部分 DC 甚至被炒到令人吃惊的高价格。



(1999 年 11 月 11 日发卖)。初次限定版的手柄颜色是橘黄色，4800 日圆，货到后马上售磬！



这是目前为止人气最高的透明四色手柄，1999 年 12 月 16 日发售，价格为 2500 日元×4，同时还发售了对应每个颜色的专用 VM。

为了纪念新型号主机的发售而专门限定生产的，原来限定生产 100 台，但是因为预定的人太多了，所以厂商临时决定生产 1600 台，不过还是没能满足消费者。









官方发行的仿木质、大理石、兽皮的手柄，具体价格还没有明确的公布。但从外型上看，真得很漂亮，尤其是仿木质的效果极为逼真。



目前已经再也不能买到的手柄，当时一经推出就靠黑色的主色调以及磨沙的手感吸引了极大部分消费者。

同样也是再也不能买到的手柄，颜色是迷彩色，因为有数量的限制所以也在短时间内销售一空了。

对应左侧两个手柄的专用记忆卡，同样现在也是再也买不到的商品了，真想有这样一个全黑色磨沙的记忆卡呀！





全金属质感手柄侧面

今年11月2日发售的全金属质感的手柄，价格2800日元。



全金属质感手柄正面





限定手柄——2800日元

限定手柄——2800日元

限定手柄——2800日元

限定手柄——3800日元

限定手柄——3800日元

限定手柄——3800日元

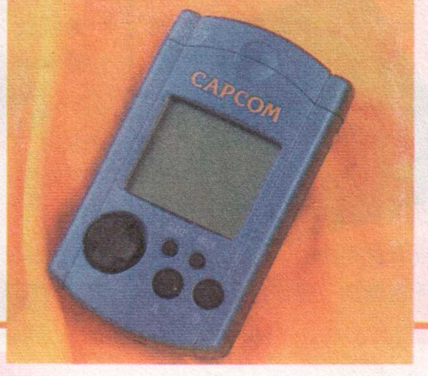


预定于今冬发售的磨沙手柄



今年12月发售的黑色全套周边中的黑色记忆卡，售价为2800日元。











两大 RPG 共同织出的梦幻

是偶然，也许是必然，在 20 世纪最后的年头里"DQ"和"FF"同时发售了它们的最新作。这次是两大 RPG 的特集篇!!而且也介绍了堀井和坂口关于它们的对谈内容。这是梦幻般的梦幻特集!!

contents



DQ 和 FF 树立的金字塔

每次新作发卖都创下记录的国民性游戏“DQ”和“FF”。两个系列通过游戏这种媒体形式在各种领域给社会带来了巨大的影响。

15 年前随着《DQ》和《FF》系列面世。这两个 RPG 游戏随着系列的推出抓住了玩家的心，不断打破各项记录，称为游戏业界的出彩点。在这里结合两个系列，对从中派生出来的游戏类型及其发卖等进行比较，并结合当时的重要新闻介绍给大家。





《DQ》和《FF》的历史年表

右边的表格是从《DQ》和《FF》的第一部作品发表开始的各个系列作品的履历总结。另外，在这段时间中发生的重大事件在图表中用阿拉伯字母表示，详细内容参考下面的文字。

年	勇者斗恶龙	最终幻想
1986	5月27日 勇者斗恶龙(FC)发售	
1987	1月26日 勇者斗恶龙II 恶灵の神神(FC)发售	12月18日 最终幻想(FC)发售
1988	2月10日 勇者斗恶龙III そして传说へ…(FC)发售 DQ 的发售设定在休息日…A	12月17日 最终幻想II(FC)发售
1989		4月21日 GB发售
1990	2月11日 勇者斗恶龙IV 导かれし者たち(FC)发售	4月27日 最终幻想III(FC)发售 11月21日 SFC发售
1991		6月28日 圣剑传说 FF外传(GB)发售 7月19日 最终幻想IV(SF)发售 10月29日 最终幻想简易版(SF)发售
1992	9月27日 勇者斗恶龙V 天空の花嫁(SF)发售	12月6日 最终幻想V(SF)发售
1993	9月19日 多鲁尼哥大冒险 不思议迷宫(SF)发售 12月18日 勇者斗恶龙I·II(SF)发售	9月10日 最终幻想USA MYSTIC QUEST(SF)发售
1994	7月 勇者斗恶龙VI制作正式决定	2月27日 最终幻想I·II(FC)发售 4月2日 最终幻想VI(SF)发售 12月3日 PS发售

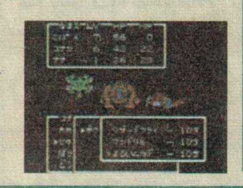
发卖日当日的情景

经过 DQ 第一部作品的轰动效应，系列的每一部作品都引发轰动。在《DQ III》的发卖当天也排起了长队。其他的作品在发卖日的情况显示如下表：

作品	人数	情况	作品	人数	情况
DQV	12000 人 5 公里	在东京池袋的限量销售店门前排起了长队。并且作为贩卖纪念在收音机中播放了有关的节目。	FFVII	没有	因为贩卖窗口的增加和提前销售的成功，因此没有排队购买的现象发生。
FFV	6000 人	在东京的新宿为了缓和购买的需要，采取了预约销售和发送整理券的方法，但是还是有这么多人前来排队购买。	FFVIII	400 人	限量销售店实施预约贩卖，导致全国排队购买人数减少。但是在东京新宿仍有排队现象。
DQVI	400～1000 人	本作出货量比前作有所增加，达到了 170 万。但是在东京池袋的限量销售店门前还是排起了长队。	FFIX	20～150 人	虽然因为台风登陆和气候不好的关系排队的人很少。
FFVI	200 人	因为提前销售的关系，因此排队购买很少。	DQVII	400～700 人	很多商店当天就卖完了进货的产品。在东京的新宿和秋叶原、涉谷等店铺门前还是有很多人排队购买。

A DQ 的发卖日被定在休息日

因为 DQ 的销售，很多学生逃课到商店排队购买。这样的情况在全国范围内都比较普遍。为了避免这样的事态再次发生，从《DQ III》开始产品的销售被定在学校休息的星期天或者节日。



B ENIX 参与 PS

PLAYSTATION 出现是在 1994 年末。96 年的《FF VII》决定在 PS 上发表，与同期的 SS 上的作品区别开来。随着《FF VII》革新内容在用户中的渗透，玩家对游戏的要求有了新的提高。PS 的热卖导致在 96 年末产品出现了断货，ENIX 从中看出了巨大的商机并发表了 97 年 1 月 14 日的《DQ VII》将在 PS 上发卖。因为作品的实力提高，因此在 PS 上的销售量比以前有所增加。



“DQ”与“FF”的系统发展

开创日式 RPG 先河的“DQ”与穿梭在幻想世界中的“FF”，在它们的各代中都有其明显的特征。

I 正面移动是主人公的物征
II 三人组队战略性很高
III 新加入了转职系统
IV 按章节进行游戏
V 魔物可以成为同伴
VI 转职系统大幅提升
VII 解开石板之谜



1991年～1995年编 更多新型机种涌现！CD－ROM时代到来

32位的新机体陆续登场。打破以前SFC垄断地位的怪物PS就是在这个时候出现的。街机游戏中的格斗游戏和和起重机游戏也以其鲜明的特点很快获得了新的客户层。

游戏业界的迷你资料

●本时代的游戏市场规模 6740亿日圆
●这个时代发售的软件
1 超级玛莉奥 CARD（SFC）
2 勇者斗恶龙Ⅵ（SFC）
3 超级大金刚（SFC）
●本时代的关键词
POLYGON、次世代机……

	游戏业界大事记		游戏业界大事记
1991	·街机版《街头霸王Ⅱ》登场，并确立了格斗类游戏的地位	1994	·3DO发售（3月20日） ·SS发售（11月22日） ·PS发售（12月3日） ·PC－FX发售（12月9日）
1992	·勇者斗恶龙Ⅴ发售（9月27日） ·最终幻想Ⅴ发售（12月6日） ·在浅草的游戏博物馆开馆	1995	·VB发售（7月21日） ·勇者斗恶龙Ⅵ发售（12月9日）
1993	·MD2发售（4月23日） ·街机版VR战士发售		

本时代发售的家用游戏机

●PLAYSTATION



有着与工作站相同的图像处理能力，这是继任天堂两代主机后再次在世界范围内广泛普及的家用游戏机，并附有许多周边产品。

●1994年12月3日发售

●SEGA SATURN



世嘉、日立、胜利三社共同开发的次世代机体，并且发售了许多种版本，在本体中接入影像解码卡便可以观看VCD。由于机体的本身性能使得它的某些软件质量不如PS，但是许多街机移值的格斗类游戏却是这个时代不可多得的精品。

●1994年10月22日发售

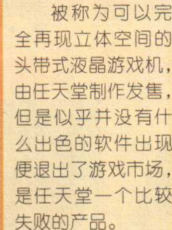
●PC－FX



由于本体的动画回放机能相当强，所以它的游戏软件多以动画类为主，另外能够与PC－9800系列个人电脑相连接是它的一大特点，但是它本身的软件却很少。

●1994年12月9日发售

●3DO



次世代游戏机的先锋，是3DO与松下共同开发的第一台32位家用游戏机，但是由于软件质量中庸使得它并未游戏起来，后继机种M2也终止了开发。

●1994年3月20日发售

●VR BOY

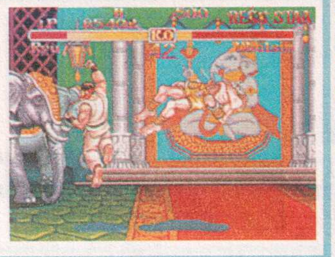


被称为可以完全再现立体空间的头带式液晶游戏机，由任天堂制作发售，但是似乎并没有什么出色的软件出现便退出了游戏市场，是任天堂一个比较失败的产品。

●1995年7月21日发售

1991 格斗游戏热！！

CAPCOM的格斗街机游戏《街头霸王Ⅱ》发卖后引起热潮。体验到人与人对战的乐趣，游戏厅中发生了革命。其中这款游戏的许多设定便成为了以后许多2D格斗游戏的标准。



1991 起重机游戏大流行！！

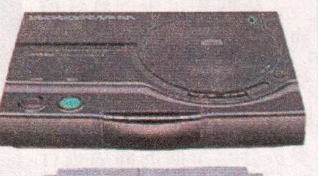


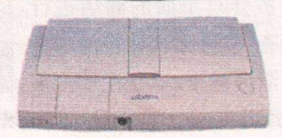


虽然以前也有过这样类型的游戏，但是引发人气的却是这个UFO的机体。它将家里人和女孩子吸引到了游戏厅。

1991 新硬件开发时期到来！！

从1991年起，PC－E DUO等新的机体不断推出。值得注意的是在这些机体上正式采用了CD－ROM。游戏动画被采用，全多边形的游戏登场等，很多全新类型的游戏也不断涌现出来。





1992 软件价格上涨！！

SFC销售后大约两年，这是随着容量的增加，软件一盘的价格飞速涨高。在1992年最贵的软件《提督的决断》价格达到14800日圆。



part 2

杉山光一先生谈《DQ》音乐的神髓

探讨杉山光一的音乐观

谈到《勇者斗恶龙》系列的魅力，音乐是非常重要的因素。《勇者斗恶龙》中美妙的旋律想必谁能出几句。本次我们就对这些音乐的作曲者杉山光一先生进行了专访。了解杉山光一先生创作《Ⅶ》时的辛苦与他对作曲这件工作的看法。读完后再次玩游戏，定能对其中的音乐加深理解。

杉山光一

众所周所《DQ》系列的作曲家。也曾为中央赛马会（JRA）的东京中山两竟马场的铜管乐和入场进行曲作曲，活跃相当广泛。



1 用CD－ROM作曲有什么变化吗？

《Ⅶ》用CD－ROM容量增大了很多，乐曲和音乐按理也可以增加，但其实并没有变化。因为限于一次存盘使用PS本体记忆卡一个格。就算整体增加了也因为记忆太少。使音乐无法被记忆。为了不处理迟缓，我们使用了PS的内藏音源。但那也不可能增加很多吧，所以曲数还是不多。只有30首左右吧！在制作阶段我可是做了100多首呢，再从中严格挑选。让稀少的曲断在游戏时反复被听到，给玩家留下熟悉的感觉，《勇者斗恶龙》制作组就是按照这样的方针。听了曲子后，希望能让人记住它的旋律。制作人以下的工作人员都很重视这件事。把曲数限止在最小副度。不过即使如此《Ⅶ》还是膨长了，和以前的系列相比变得多了些。

2《勇者斗恶龙》系列的音乐是怎样制作出来的？

《勇者斗恶龙》系列一般在作品开发阶断的同时就开始作曲了。只有《Ⅰ》时作曲的开始晚了，从《Ⅱ》起都是开发开始的同时音乐制作也开工了。参加开发作品的最初计划会议，在会上得到游戏的全体设定图像，开始考虑创造怎样的音乐合适。游戏的制作期间也就是音乐的制作期间。几乎是同一进度。那《Ⅶ》时……嗯，是相当长的一段时间（笑）。我看了一些彩图，有城镇有遗迹，都是不完整的。但给了我很大的幻想余地。我就按照它的风格考虑继续创作。我作曲的时候不是使用键盘式钢琴，而是全部放在脑中想，一直等到头脑中音乐响起，作为完成形发音。旋律、皆调、低音的进行在各个音色出现后也会从我脑中浮出来。一有了这种思绪就马上记下来，这个过程大概要花10分钟。但这10分钟只是顺利时，有时是几个月甚至几年。一支乐曲的制作时间3个月里10分钟和1年里10分钟这样想起来比较好理解。我喜欢在音乐内容的制作上下工夫的东西，在创作的时候也觉得有兴趣。因为大型爵士乐队，这次就使用了卡西诺制作出来的乐曲，它的音乐萨克斯音很重，和弦的构成方法也值得参考。





3《勇者斗恶龙》系列里有留下深刻印象的乐曲吗？

《勇者斗恶龙》系列的音乐是从制作阶段数百首中严格挑选出来的乐曲。所有的乐曲我都可以记起。对我而言特别是《Ⅶ》的结尾曲记忆非常深刻，那是我的力作请一定要听听看，不过听，对于作为作曲家而言，还是作为“玩家”能留下印象的乐曲更说明问题吧。比如《Ⅲ》时，听到乘拉密亚的音乐就令在玩的我非常感动，留下了很深的印象。还有就是《Ⅰ》的画面音乐，那时还不知RPG为何物的我初次接触《勇者斗恶龙》，刚一走出镇子，带着不安的感觉在地图上前进的心情随着音乐流露出来，那首令人感到寂寞的乐曲也令我记忆犹新。还是在玩家的时候让人心动的乐曲给人印象深刻。

关键词解释 1

PS本作记忆

PS内藏AUDIO用记忆，容量为500千字节。这不过是CD－ROM全容量的1/1280。1段可使用的音乐数据也含效果音都要在这个容量内，就算是大容量，为了记忆也必须要节约。

PS的内藏音源

PS在演奏音乐时一般使用两个办法，一个是将音色和音程编为程序数据记录下来，用和效果音同样的办法播放（内藏音源）。另一个方法就和音乐CD一样播放。这两种方法虽各有长短，但前者的记录方式可以使数据量大量减少，并缩短读盘时间。《Ⅶ》就按照杉山先生所期望的采取前者记录方式，减少了玩家的负担。

大型爵士乐队 BIGBANDJAZZ

由多人构成，有长号，萨克斯，木制低音提琴构成的爵士乐团，几个萨克斯同时吹起产生和弦为乐曲效果增添魅力。音乐的技巧变化和类丰富，可以创造很多音乐构成多姿多彩的乐曲。

4 为游戏音乐作曲，有什么需要注意的地方吗？

游戏音乐和其它音乐属不同的种类，同一首乐曲要翻来覆去地听。这是游戏音乐创作中最要求重视的一点，比如电影上探索迷宫中情节时，为了那种非常恐怖的气氛音乐也会很吓人。但电影看一遍音乐也只会听一遍，游戏就不一样了，进了迷宫还要听很吓人的音乐，那玩起来就太辛苦了的心情也会低沉下去。所以我创作迷宫音乐都尽量作得美一些，怎么听都听不厌。当然美妙的乐曲里，也有恐怖的感觉。作起来很辛苦(笑)。



我的乐曲比其它游戏的1支曲子的时间要长，有时是它们的2，3倍。回到同一地点探索就会反复听到同一支乐曲。在《勇者斗恶龙》中，无论管中发生什么事，音乐都不会回到最初而是继续进行下去。工作人员为此也进行了特殊编程。《勇者斗恶龙》的工作人员们连按键出菜单这样的时间都倾注心血进行了缩短，可见他们是多么为玩家着想了。全体都是这个态度，所以我也要以这种态度去创作音乐。站在玩家的立场上，好好想什么样的音乐才会让人喜欢。





5 作曲时没有苦恼的时候？

有时作曲也会担心"这样做好吗？""该不该放进去呢？"并也会害怕。但最后还是信任自己的感性把乐曲完成了。要相信自己也要相信别人。大家也想过，堀井雄二先生是会创作出什么的人呢这样的问题吧。还是想信自己的感觉，每天进行感觉的磨练也是非常重要的。



6 最近在做什么工作呢？

《Ⅶ》的作曲工作结束后，开始做《勇者斗恶龙》系列全曲的IMODE转换工作。到《Ⅶ》共换了3个机种，有400首乐曲需要我监制。IMODE的"着モロ"同时会有3个CHANNEL响起，游戏的原创乐曲就是用它们演奏出来的。这3CHANNEL让人听起来很奇怪。所以所有的乐谱都要重写。要升级嘛(笑)。《Ⅶ》里的拉密亚的音乐，最后的渐缓也会播放，3CHANNEL作曲虽是很高的技术，但这个"着メロ"完成度高。





关键词解释 2

CHANNEL

同时鸣起的音数，I-MODEL同时可以响起3个音。FC就是如此。而PS使用内藏音源，同时可以响起24个CHANNEL。所以《Ⅷ》不是3CHANNEL的继承，在和弦和音符的配置，余韵的方面都必须要重写乐谱。

RITARDANDO

音乐用语，指演奏速度渐渐落下。游戏的原创曲拉密亚的乐曲在一段旋律刚刚结束后接连的速度较慢，"着メロ"将这也忠实再现。

7 给想当游戏作曲家的人几句话

我作为别的种类的专业作曲家当不了饭吃，也没有捧饭碗的自信只好来作游戏音乐了。这么想而进入游戏业界的人大概以为作游戏音乐轻而易举。我说实话把游戏看扁的人非常多，不明其中的人更多了。游戏可是在世界上都值得夸耀的日本文化的一种啊。领先于世界的日本游戏是非常有趣的。如果认为作游戏音乐作曲家是件很美妙、很有趣的工作，这还不够，还必须有实力，因为这一行也是很深奥的。特别得身怀那一类专业作曲家都能胜任的绝技。当然了，首先还是得从音乐的基础学起，磨练自己的感性，作一名优秀的作曲家吧。然后请进入游戏业来。

在I MODE可以DOWN LOAD有关资料

使用I MODEL两个系列的"着メロ"就可以DOWN LOAD了。杉山先生创作的乐曲可以ENIS的"E旋律"中得到《FF》系列的配上《MELIDIES OF LIFE》就可以得到。

"DQ"系列

ドラクエSE集
1 レベルアップ
2 教会
3 セーブ
4 呪い
5 呪文の音
戻る 選択

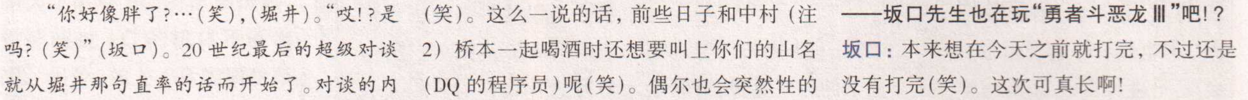
"FF"系列

『ファイナルファンタジーI』のメロディリスト
♪ファンファーレ
・全機種OK
♪バトル1
・全機種OK
戻る 選択



相隔5年的再会

堀井雄二×坂口博信　梦之对谈



2000年是值得记念的一年，因为在这一年里发售了“勇者斗恶龙”、“最终幻想”这2大RPG的最新作。发售结束之后，堀井雄二和坂口博士讲述了他们各自的想法！

“你好像胖了?…(笑),(堀井)。“哎!?是吗?(笑)”(坂口)。20世纪最后的超级对谈就从堀井那句直率的话而开始了。对谈的内容当然是有关“勇者斗恶龙Ⅶ”、“最终幻想Ⅸ”这2部游戏的制作想法以及今后的展望。字里行间流露出来的气势是绝对让人刮目相看的。(记者:浜村通信)

◆ ◆ ◆

——你们俩个人有多少年没见过了?

堀井雄二(以下称堀井)很久了。

坂口博信(以下称坂口)《时空之轮》(注1)那时以后就没见过吧?

——《时空之轮》是SFC的最后时期，这么算来有5年未见了吧!?

堀井:都有那么久了!?可是我总觉得好像经常见面似的(笑)。

坂口:那是因为我们会在杂志上见到对方吧(笑)。这么一说的话，前些日子和中村(注2)桥本一起喝酒时还想要叫上你们的山名(DQ的程序员)呢(笑)。偶尔也会突然性的聚在一起的。不过那次，我们说得有些过份，惹怒了山名(笑)。

堀井:啊，没什么!他已经受到责备了(笑)。

坂口:请转告他我们正在反省自己(笑)。

——还是有一些交流的啊!

堀井:因为我们都太忙了，所以没有机会见面。我们真是没有一点空闲来休息啊(笑)。

——堀井先生制作了“勇者斗恶龙Ⅲ”(GAME BOY版)，而坂口先生也制作了“FFⅩ”、“Ⅺ”啊!

堀井:“Ⅶ”结束之后就没有休息过。虽然想要好好的放松一下自己，但是一直没有时间(笑)。

讲述“勇者斗恶龙Ⅲ”

——坂口先生也在玩“勇者斗恶龙Ⅲ”吧!?

坂口:本来想在今天之前就打完，不过还是没有打完(笑)。这次可真长啊!

堀井:1个1个的变得很长。

坂口:也就是说梗概性的东西一经制作就很稠密了吧!?

堀井:是的是的。所以虽然在头脑中考虑好了全体游戏的份量，但是没想到每个细节性的东西都会变得那么长。

——脚本(注3)……与情节相符合的是件很困难的事情吗?

堀井:困难是在最初的制作过程中。但是，制作出来之后，有时会对奇怪的地方做一些修正，不过有时虽然觉得奇怪但也只是装作没看见(笑)。然后会对大家说:“唉呀，因为我没有看到这里(笑)。”

一同(爆笑)

坂口:台词的量也很宠大啊!经过一段时间之后再去看一次的话，反应好像又改变了。这能够让人感觉到“堀井节”这种感觉。

——说到“堀井节”，那是大家在评论“勇者斗恶龙”时所提出的说法吧!也就是说游戏里有许多只有堀井才能够创造出来的台词和设置。

堀井:的确，因为这次宠大的份量，所以增加了几位脚本制作者。因为单凭自己一个人是怎么也写不完的。

——你讨厌“堀井节”这种称法吗?

堀井:不算讨厌(笑)。

坂口:可是你的表情却不是这种反应(笑)。

堀井:我自己从来没有意识到过所谓的堀井节。我觉得只要能够让玩家觉得有意思就很好了(笑)。

——有时在很沉重的故事的中也会有一些笑料吧?

堀井:那是我的喜好。因为自己喜欢那种东西(笑)。

——这次在最初的2个小时左右的时段内并没有战斗吧!?这很令人意外。

坂口:嗯，是啊!

堀井:……这种声誉很差啊。

一同(爆笑)

坂口:声誉很差(笑)!?这种词汇让人感觉好



像又回到童年时代啊！大人们要是干些什么，那么孩子们也会干些什么的。

堀井：那是赞否参半吧(笑)。虽然对有些人来说会觉得很有意思，但是对那些因一直在玩 RPG 而感到有些疲倦的人来说，也许就不会觉得有意思了。如果不能以能动性的享受游戏的话，那么将会觉得很难受。

坂口：的确。我想这是属于一种层次的问题。

堀井：虽然大家都在玩 RPG，但我想最近大家也都对 RPG 很疲惫了。

——这次该是“FF”了(笑)。

堀井：是的(笑)。所以，我虽然想到到底是为了那种人更轻松，还是为了返回人们对 RPG 的初衷这两种做法而迷惑过，但是最终还是选择了后者。

——返回初衷是指？

堀井：主要是指 RPG 本身到底是什么样的，育成到底是什么样的这几方面。并不是给玩家玩，而是要请玩家来玩。

——提高水平的乐趣也是要相隔许久才能品味到的东西。坂口先生，你玩了之后的感觉又如何呢？

坂口：实际上我还停留在序盘阶段，不过却是花了相当长的时间来玩的。因为我找不到石版而走了许多弯路(笑)。而且虽然沿着故事来前进，但却意外的死掉了。中间的 BOSS 之战太强劲了。不过我终于察觉到了那种事情，这正是提高经验值的地方。在这一带可是提高等级的好时机啊(笑)。

堀井：这么说来，这次我们做得很具游戏性啊！？

坂口：还有就是，最初的遗迹的设置就很难，这很令我吃惊。

——意外的窘迫啊！不过其中也为玩家们准备了许多用来解决困窘的暗示啊！

堀井：因为想让玩家们玩出各种各样的花样。

——的确。不过说起各种各样的话，我本以为你会将游戏全部制作成 3D 的呢？

堀井：勉强使用 3D 是很复杂的。所以我想还是质朴一些会更好。

——“勇者斗恶龙Ⅶ”中的特技场面中还有 3D 效果的。

坂口：这么说来的话，这次的“勇者斗恶龙”是将 3D 绝妙的当成了一道菜啊。

堀井：不不，其实也是经历了各种各样的试行错误的(笑)。

坂口：这一点我早就觉出来了(笑)。

堀井：我们都是从很早以前开始便制作游戏的。如果以那种立场来说的话，只是让一个立体的东西进行旋转就会有某种的感慨。可是，即使成为 3D，那么最终实现的也只是光屏管百已。我现在对那种东西还是有一定的界限感。

坂口：不是解像度的问题吗？

堀井：那也包括在内，因为所谓的游戏，最终性的输出都是通过二次元的屏幕来实现的。

——所以在表现方面有所界限的。

坂口：对了，在“勇者斗恶龙”中的洞窟中有不能转动的地方吧！？

堀井：那是故意的，其实是能够转动的，只要在街中注上自己重要的特征便能够清楚。可是即使那样，大家好像还是会在奇怪的地方迷路(笑)。

坂口：真希望有那种 HOME POSITION 模式。

——有的。是开始按键。

坂口：原来有啊(笑)。我没有读说明书……(笑)。

堀井：有人也曾提意见说要同时按压 LR，但是我觉得开始按键用得不是很频繁，所以就选用了开始按键。

讲述“FFⅨ”

——那么，下面我们来谈一下“FFⅨ”的一些事情吧。

堀井：这次做的真是相当不错，映像果然很棒。说实话，与“Ⅷ”相比，这次的感觉像是在看照片。

坂口：比例有所改变了。

堀井：没有以前真实，不过从画面上来看仍是很棒的。公主可是相当的可爱的。而且表情等东西也被细致的表现了出来，这比“Ⅷ”要强许多。

坂口：说起动作方面，其实早在“Ⅸ”中就已经存在细节了。

堀井：还有就是细致的演出，最初的设定也很不错，其中的某些情节也很浪漫(笑)。

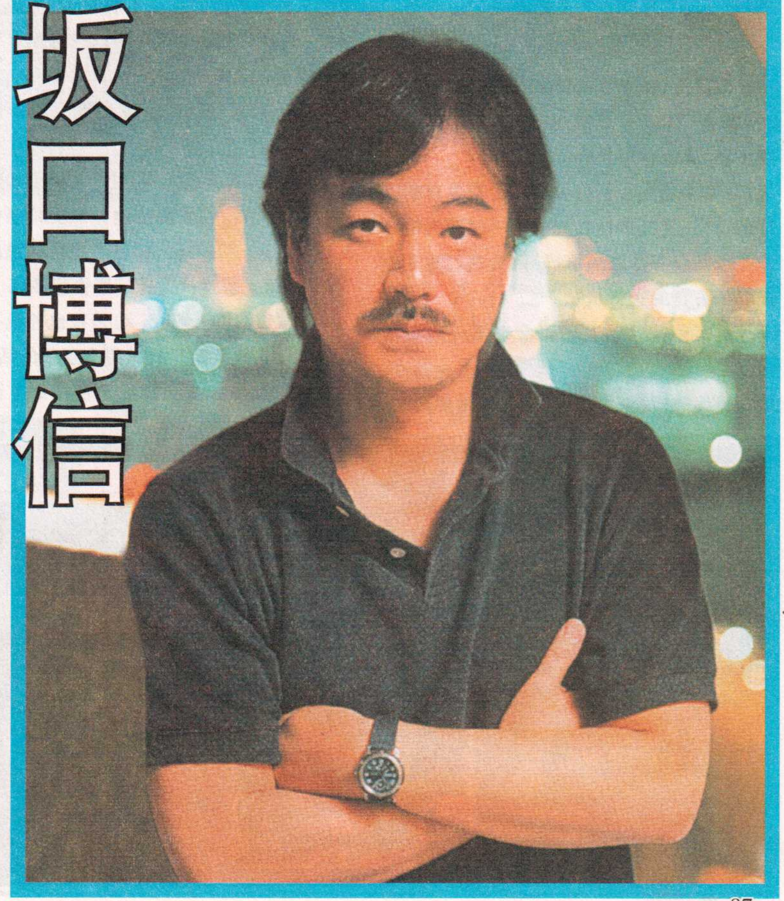
坂口：是斯代那的功劳吧！？



(注 1)“时空之轮”：95 年做为 SFC 用的软件而发售。人物设计 = 鸟山明、脚本 = 堀井雄二、制作 = 坂口博信，这种豪华阵容成为了人们当时议论的话题，而且此游戏创造了发售数量突破 200 万张以上的记录。

(注 2)中村：全名叫做中村光一。直至“勇者斗恶龙Ⅴ”之前都担任了制作方面的一些工作。而且还担任了直至“Ⅳ”之前的主要程序的设计工作。最新作是“不思议的迷宫 2”。

(注 3)脚本：从铃木先生的“成人的行为”中，大家恐怕已经了解到了吧，这次的脚本数量是相当惊人的。而且顺便说一句，堀井先生写脚本发费了 2～3 年的时间。



堀井：是的。战斗也没有“Ⅷ”那么复杂，这次的战斗比较普通一些。

——从“Ⅸ”到“Ⅶ”、“Ⅷ”这段期间，你的想法有过某些变动吗？你担心过使用者的需求也许会有些改变吗？

坂口：这次稍稍有些不安。所以我将其设定成为幻想世界(注4)，而且改动了比例。

堀井：以前的时候，我觉得一开始就能够马上进入到那个世界当中。不过这次却不同了，“FFⅨ”有攻略吗？

坂口：不会出攻略的。大家都说这次很任性。

堀井：我还以为会有攻略的SITE(注5)呢。

坂口：虽然做了一些，但是只是极少的一部分而已。

堀井：所以我只能看别的SITE了(笑)。

——是一般使用的SITE吧！不过，那些都是没有必要出攻略的游戏吧。

坂口：从制作开始之时我就说过，这次不会出攻略。

堀井：可是你看，大人就会变得很不安啊(笑)。因为孩子们有的是时间去探索，可是大人们却没有。

——失败之后就会返回到最开始，这真是很沉痛啊！而且也不能在攻略上见到还没打到的部分。

坂口：这也算是赞否参半吧。

相互的意识

——坂口先生，你以前曾经说过，“勇者斗恶龙”使你受到启发而制作出了“FF”，那么你在注意“勇者斗恶龙Ⅶ”的动态吗？

坂口：基实我们互相好像是在交换各自的软件的情报(笑)。即使在完全同一时期内推出作品也是没有办法的事情，因为我们相互也能解到各自的进行状况。

——其实是完全没有想到会在同一时期推出作品吧！？

坂口：当“勇者斗恶龙Ⅶ”的发售延期之时，其实我心里是挺高兴的(笑)。不过时间越长，游戏也就会制作得更细致。

——堀井先生，你觉得呢？下次的勇者斗恶龙又会变成什么样呢？你会注意“FF”的动向吗？

堀井：之前曾注意过，不过最近却没有了。我觉得我们的方向性已经有所不同了。

坂口：我也是这样想的。

堀井：“FF”有“FF”的表现方法，而“勇者斗恶龙”有“勇者斗恶龙”的表现方法。所以即使交换情报，但因表现方法不同，所以制作出的东西也会不同。

——的确。说到“勇者斗恶龙”与“FF”的最大不同点，那我想就是主人公能不能说这一点了。



堀井：那种差异并不在于主人公特点，而“FFⅨ”也不是能够成为各种人(注6)，而是制作者想要让玩家们从各种各样的视点来观察。

坂口：这次想做次实验，所以故意加入了能够切换主人公的这种程序。

堀井：所以，物语也就变得更具电影效果了。

坂口：在“勇者斗恶龙Ⅶ”中，女孩子和配角成为了代替者。在重要的地方想要将感觉延长时，女孩子们和配角便已经将台词说出来了，所以我觉得这种代替运用得很熟练。

堀井：你果然很了解我，可是我也并没有拘泥于那些东西。如果我觉得有意思的话，便会进行改动。如果只拘泥于使用那方面的话，那么便会让人觉得这种东西并不是“勇者斗恶龙”，这种台词也不是“勇者斗恶龙”(笑)。

一同(笑)

——今天好不容易将两方面的宣传员都请来了，那么正好可以向大家说一下“勇者斗恶龙”和“FF”这两方面有互通联系吗？

SQUARE宣传员：个人性的方面有联系，但是业务上却没有。

——遇到过很为难的事情吗？

ENIX宣传员：是的，遇到过……因为在取材的过程中不得不要相互接触。像今天这样去向堀井先生取材就是，大多数的问题都是在问堀井先生对“FF”的看法。

——双方都已经是引导社会性的潮流的顾问了。

堀井：不过我总觉得这次“FFⅨ”的CM有些单调？

坂口：是这样的。

——感觉像是要唤起老FANS的回忆。

坂口：“Ⅷ”的广告倒是很具冲击性的。

堀井：制作人员们是费了相当大的苦心的。

坂口：有时我们自己也会陷入到左右为难的地步。“FFⅨ”在15秒的时间内曝光之时也是与“Ⅷ”相比相形见绌之时。

——现在的时代，在制作游戏之外还要煞费



(注4)幻想世界：根据原点回归这个主题，天野喜孝在“FFⅨ”的人物设计中再度创造了辉煌。之后是由皆叶英夫来担当“FFⅤ”、“FFⅥ”的背景工作的，那种温和的色彩充满着让人难以忘怀的魅力。坂口也创造出能够让人们感觉到“FFⅨ”的世界的空气的美丽的画面，让人们得以了预想之上的满足。

(注5)攻略的SITE：在HOME PAGE上能够阅览的公式SITE、PLAY ONLINE.COM。其中揭载了“FFⅨ”的迷你游戏和战斗等的暗示。最近预定要增加“FFⅩ”和“FFⅪ”的情报。地址是:http://www.playonline.com.





(注6)能够成为各种各样的人：人物的SAVE事件所发生的ACTIVE TIME事件。以每个人物的视点来进行游戏和以主人公的视点来进行游戏是“FFⅨ”与“勇者斗恶龙Ⅷ”的差异要素之一。



苦心的考虑到 CM 的制作。也许轻松的制作只能被应用在可口可乐的广告中了……。

坂口：是那种感觉。因为是请可口可乐制作的，所以自己也一直在担心广告表现的感觉。

——“勇者斗恶龙”的 CM 中也有 SMAP 的贡献吧!？

坂口：因为是 SMAP 吗！他们好像也提出过一些提案吧!？

返回原点的义

——很奇怪啊!？刚才堀井先生提出了“初衷”这种关键词汇，而“FFⅨ”的主题也是原点回归。这种时候为什么会有这种想法呢？

堀井：其实也没什么，只不过是一种感觉而已，想让游戏回到孩子们当中。

坂口：我们心中也有一些想法。“FF”自出现已有 15 年了，而且制作游戏的环境也已经有所改变。按照自己的想法制作出来的“FF”游戏也有 3 部了，前 2 部作品的好处，坏话都已经成为了人们的议论的话题。在我们的身边也经常会出现那种话题，每当听到之后便会有回到过去的感觉。其实并不是想要回复某种制作方法，而是想让“Ⅸ”更具世界性。

堀井：回复!？其实说真话，这应该是一种进化。

坂口：是这样的。因为“Ⅸ”采用了新的技术，所以我也希望玩家们能够接受新的东西。

堀井：随着硬件的进化，各种各样的事情都能够实现，如果换一种角度来说的话，我想大家会渐渐记忆游戏性本身。

坂口：如果说到游戏全体性的话，3D 化的技术已经削弱了人工制作的力气，在渐渐适应这种制作方法之后，我想大家会对游戏性的某一部分的观念而有所改变的。

堀井：回复进化了的游戏性不正是向更高层次迈出的步伐吗!？

——我们期待着这种向更高层次迈出的步伐出现在今后的“勇者斗恶龙”和“FF”中。

“FF”电影的进行状况

——“FF”已经决定要发表“X”和“XI”了。

堀井：“X”什么时候出？

坂口：来年春天左右吧。

堀井：来年春天!？那么马上就要到了。电影会什么时候上映呢？

坂口：北美定于明年夏天公开上映。因为制作还需要 5 个月左右的时间。虽然想要日美同时公开上映，但是日本方面还未定。因为会花费很多钱，所以如没有收到好效果的话……(笑)

堀井：脚本呢？

坂口：虽然我很早以前写过，但是还是让写“阿波罗 13”的脚本的阿尔·拉依娜又写了一部，我觉得年轻人的活力还是很不错的。

堀井：是娱乐大作吗？

坂口：是的。虽然是 SF，但却有了很大的飞跃。我希望这部作品能够赢得现在美国的市场。堀井的现状呢？

堀井：我正在制作一部’勇者斗恶龙Ⅲ”的 GAME BOY 版，但这不能细说(笑)。

PS2 的“FF X”正在制作中吗？

——我们将话题返回到“FFXI”来。

坂口：现在正拼命在做。

堀井：很辛苦吧(笑)。

坂口：有关具体性的一些情况现在还不能说，但是我现在有许多各种各样的有意思的想法，请大家期待吧(笑)。

——“X”是 PS2 版的吧!？机种改变之后会有所不同吧？

坂口：机种改变之后当然会新鲜一些。表现部分改变之后，设置的制作方法也会有所改变的。因为多边形的数量也会增多，所以图像也会变得更单纯，更美丽。但是，虽然会花费双倍的劳动量，但是身体也不会觉得累的。

——即使多边形的数量增加了 1 倍，但是视觉性的冲击并不会有太大的改变吧!？

坂口：哎哎，是的。但是在很长时间的游戏过程中使会渐渐的感觉出这种提高了的映像度。

——原来如此。

“勇者斗恶龙”的下作是？

——堀井先生要是制作下一部“勇者斗恶龙”的话，那么也会选择下一代的硬件吧？

堀井：是的。

——从 SFC 到 PS 的转换而所来带的辛苦也会出现在下一次的转变中吧!？

堀井：总会有一些艰辛之处的，但是始终要配合时代的要求来制作出高质量的画面，因为画面是游戏的面孔。虽然要考虑到系统和画面的平衡来进行制作，但是结果大家总会以画面的印象来判断。

坂口：是这样的。不过你可没有对下作的“勇者斗恶龙”将会如何制作这个问题而做出正面回答啊!？这可真是 ENIX 性的发言啊(笑)。

——说真话，堀井先生到底会选择哪种机器来制作下一部作品呢？

堀井：我是不会拘泥于机器的。反正是会选择一种机器的。

——可是 NET WORK 也是其中一种吧!？

坂口：如果将最基本的结构归在一起的话，那么技术方面的东西是最能让大家联系在一起的。

堀井：可是，制作方面是不会这样考虑的。

——“FFXI”是能够同时在 PC 和 PS 上进行游戏的吧!？

坂口：是这样的。



(注 7) CM：“FFⅨ”的 CM 与过去以“FF”系列为题材的东西有些不同，这次是请可口可乐公司制作的。主题当然也是可口可乐。合作版的 CM 都是通过 CG 制作出来，视觉效果相当棒。而另一方面，“勇者斗恶龙Ⅶ”的 CM 也起用了人气偶像 SMAP，其效果也给与了人们很大的冲击。

堀井： 在 MAC 上也行吗？因为我经常使用 MAC。

坂口： 虽然我也曾想要将其制作成在 MAC 上也能使用的软件，但是现状并不允许那种开发。

以“FFⅪ”为目标

——原来是这样啊！？“FFⅪ”是预定明年秋天发售吧。

堀井：“FFⅪ”也马上就会出来了。

坂口： 是的。1 年后左右便会发售了。“FFⅪ”也会很棒的。现在能够在森林中漫步也是很美的，前几天我还和公司内的同事们一起去游玩过。

堀井： 能够做出那种效果吗？

坂口： 用画面是可以表现出来的。如果环境允许的话，例如游戏中心能够设置 PC BASE 的机器的话，那么我想在那里也是能够玩到“FFⅪ”的。如果还将其制作成 PS2 和 PC 两用软件的话，那么我想到何时都是能够玩到“FFⅪ”的。

堀井： 对于 PC 来说，更加高速的机器会占据有利位置吧！？

坂口： 不，这种情况已经不存在了。

——对“线上创世纪”来说，速度越快的机器会运转得越快，但是对于“EVERGRACE”这种来说就不存在这种情况了。

坂口： 在“Ⅺ”中也不会出现这种情况的。

堀井： 那通信速度呢？

坂口： 不，那也不是问题。288 的调制解调器是绰绰有余的。

——在买了软件之后能够想玩多长时间就玩多长时间吗？

坂口： 不，我想 PC 的游戏经常会采用每月付款这种系统。而且之后还会推出扩张版，有时也会追加新的迷宫。

堀井： 很有趣啊！当然是采用日语吧！？

坂口： 我们想要用日英对应来在日美同时发售。不过美国人在游戏过程中会感到基督教文化。在 EVERGRACE”中就出现了相当宗教性的行动。美国人很友善，当他们明白要死时会让朋友先逃的，所以我想当他们看到一些台词之后也是会很感动的。但是从攻略方面考虑还是和日本人一起玩会比较好，因为会在一瞬之间便可共有知识。和美国人一起玩的话，也许会因为太突进而死掉，虽然很帅气，但还是会死的（笑）。不过哪一种玩法都会很有意思。

《勇者斗恶龙》也上线吗？

——堀井先生在三祖先生的漫画里也谈到过，一定会上线吗？

堀井： 我想并不是全部，在网上和大家组队不见得是很适合个人的事。那样不一定玩得开心。

坂口： 以前也说过，制造自己的世界，你可以是勇士，也可以是小偷。不必有所拘泥。还是有一部分的呀。

坂口： 不过，上线的 RPG 绝对还是有意思的。

堀井： 不知会发生什么事这就很有意思。

坂口： 也会有叛徒、骗子。

——结果还是和别人一起玩有趣啊。通信给人带来快乐。

坂口： 对

——身为创作者有在网上玩过吗？

堀井： 有啊。

——一直认为《勇者斗恶龙》是不会成为网络游戏的……

堀井： 我认为有各种可能性。主要是基础的问题，比如可以同时几个人玩，系统对每个人又怎么反应，我都要考虑到其中的可能性。

——不应该从剧本入手吧，今后网络游戏会成为主流吗？

坂口： 那不太可能，网上游戏虽有春乐趣所在，但不上网游戏更有自由，做出优秀的作品总会得到别人的承认。也许商业规模不大，但它仍会是主流，这个火种是扑不灭的。

堀井： 又是一个对比。

坂口： 上线游戏是从游戏中诞生的一个分支，在根本上和别的娱乐没有本质上的差别，接受了喜欢了就爱玩了。

——就像没有 RPG 的时代突然出现 RPG。

坂口： 对，没有 RPG 的时代出现了苹果机的《巫术》，当时引起的狂热过了 15 年仍能感觉到。现在用户使用的设备也是乱七八糟，但是能引起狂热的根源就是新鲜吧。

——在只有 PC 的《巫术》时代，堀井先生就已经把 FC 的《勇者斗恶龙》作为 RPG 的专用语了。同样也让家用游戏机成了网上游戏的专用语。把整个世界都联在一起。

坂口： 对网络而言，还是资本集中地方的事，游戏还不能达到那么广泛的范围。

——这是 IT(情报传递技术) 延长线上新的综合娱乐。3 年后会变成什么样真想不到啊。《勇者斗恶龙》3 年后呢？

堀井： 3 年后不会出《Ⅷ》的（笑）

ENIX 宣传：就拜托你们出吧（笑）

堀井： 我也想，但也许会像《Ⅶ》五年才出来（笑）

——（笑）。其它机种，多机能可以玩任何游戏的时代也许就要到来了。期待《勇者斗恶龙》和《FF》有好的发展，谢谢你们。



(注 8)《エウァークエスト》：索尼娱乐部美国分部出售的专用于电脑用网上 RPG。向千人可同时进入其中，可在他人帮助下潜入迷宫。坂口以前一直以这个游戏为榜样。为了让线上 RPG 的用户可以达到大数量可预想完成度需要多高。堀井还没有玩过这个游戏，他认为自己会玩的。

(注 9) 对比：这里谈到上线游戏和不上线游戏的差别，坂口也谈到过 2D 和 3D 游戏的对比。“虽然 3D 游戏被人说有些奇怪。但制作成本少的 2D 也不见得有人说好，所以为了业界我们是‘不得不’”。(坂口博信)。

(注 10) 3 年后：3 年后指的是网络的不久将来，游戏的环境将会发生巨大的变化，补充一点，这是堀井和坂口一致的意见，线上游戏将是网上文化向前进的一个因素。

世纪末秘技大特辑

最终幻想Ⅸ篇



今年夏天的大作《FFⅨ》想必大家都早已穿关了，用这里介绍的密技再玩一遍，一定会发现很多第一次玩时没发现的乐趣！

最终幻想Ⅸ　厂商:SQUARE

一边睡觉一边升级!



想固定好键，可以在上面压字典。

给全体装备上“いつもりジエネ”状态，当处在地图画面上时按手柄上十字键向上方向和R1键并处于固定状态，再将○键，设定为“连射”功能的话，就可以自动攻击，自动恢复，自动升级了!!

最终幻想Ⅸ　厂商:SQUARE

自己操纵喜欢的角色

在DISC3的沙漠之城中会分成两队。实际上这是这部漫长游戏中唯一玩家可任意变更操作人物的片段，可操作的有艾珂、比比、斯坦纳、弗莱雅。



角色操作的优先排位



▼这四个人中任意两人组队的时候，就按上面的人物顺序决定。





▲艾珂，比比，斯坦纳他们在沙漠之城大活跃。

最终幻想Ⅸ　厂商:SQUARE

不可轻视的マル秘技

一边收集最强的武器一边和能灵活使用“サポートアビリテハ”的怪物作战，是《FFⅨ》中究极的战斗！虽然有很多人说“会被沉默的暗黑毒蛇咬死!”但很意外的有一个可以打败这种怪物的办法。你们不知道的还多着呢！这里传授的技巧虽然不能用于一般战斗，但那巨大的效果你至少要看上一回。





▲▶不让对方使用“アビリティ”是基本，首行用“全物品”攻击敌人！

特别有用的小知识!!

- 装备“アクセサリ”(一定数量)会使物品魔法效果发生变化！
- 使用动态时间制，召唤MOVIE中“いつでもりザエネ”就有效，不用魔法和物品也能回复HP。
- 在战斗中对敌人使用帐蓬，就会显示字幕“被发现默暗黑毒蛇咬！”虽然为什么是个谜，但敌人也中了沉默，暗黑，毒状态。

最终幻想Ⅸ　厂商:SQUARE

用连打赢了カバオ!

如果有知识有技术的话，就可以向禁断秘技挑战了，这是集究极体力和意志力的重要技术，首无我们从《FFⅨ》的カバホ竞赛开始!!





▲让手柄贴着腹部

▲右手拇指按着○键，左手拇指按着□键反复。或右手上下搓□,○。

カバオ的起跑慢，前半段的确会拉开距离迷惑人。起跑时尽时也要拉开距离，还有，如果进行了事件这个迷你游戏就不能玩了，所以想要胜利的人先去练习连打吧！

最终幻想IX　厂商:SQUARE

クアッドミスト的必胜法



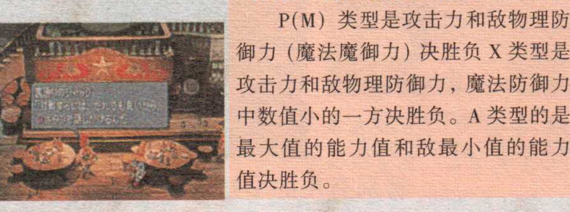
在《IX》的迷你游戏里，难度最高的大概就是这个"クアッドミスト"因为大家一直都不太明白规责，所以玩的人不多，但其实也很简单，先将牌在4×4的棋盘中交错着放置，此时自己的牌和对方的牌就会发生三角卡片的战斗，胜的一方赢回卡片，首先记住这个基本。

明白卡片数值的含意!

基本战术是攻击最左边的数字时，是使用后面两个数字之一前来应战。使用哪个数字依据对手的攻击类型而不同。一般来干，数字大的一方会赢。



4	攻击力
P	攻击タイプ
3	物理防御力
1	魔法防御力



依攻击方的攻击类型不同

P(M)类型是攻击力和敌物理防御力(魔法魔御力)决胜负X类型是攻击力和敌物理防御力，魔法防御力中数值小的一方决胜负。A类型的是最大值的能力值和敌最小值的能力值决胜负。

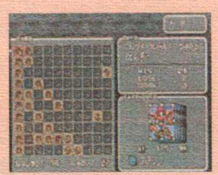
收藏升级?

收藏升级与卡片的画面种类无关，有三个角的卡片收集多了就能上升。



角的方向非常重要

三个角的卡一共有255种，卡片收集到100张选择要丢弃的卡时，虽然三个角的卡很多，但还是扔别的卡片吧。



卡片的成长!

比赛胜利时，除了卡片攻击类型所有数值都升一点。能力值用1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F这16个数字字母表现。所以不胜16次就不会改变（因为以16为进制）



卡片的成长有界限，也有赢了16次不变化的时候。

卡片的培育!



最终幻想IX　厂商:SQUARE

搬运坛子，坛子会……!?

在伊普古城里放了3个坛子记得吗? 实际按下面的顺序行动，就可以从这三个坛子中得到难以入手的贵重物品，一定要试一试啊。

顺时针方向更换坛子

①右边的放在中央台上　②左边的放在右边台上　③中央的放在左边台上



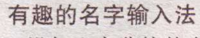


④右边的放在中央台上　⑤打雷了!?　⑥拿起坛子



这是得到的物品的使用方法

在大剑的房间得到的物品，好像和トレノ街拍卖的东西似乎有什么关系……总之先去トレノ街的拍卖场吧!

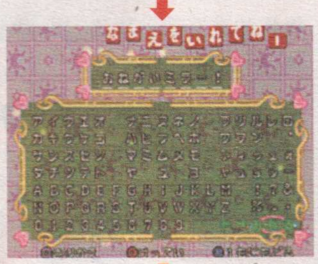


魔法少女方块　厂商:NAMCO

用同一角色对决!!

本作的对战模式是不能同一角色的，这样和朋友玩时还有一些不方便。如果按照下面的指示借助镜的卡片的力量，就可以使用同一角色。不过首先要得到镜的卡片(精灵珍藏)。





KEY WORD

对战用樱1打倒桃矢就会得到精灵珍藏的卡片，以这个状态在高分记录榜上打入"おわがいミラー!"

有趣的名字输入法

没打入高分榜的人，把游标点在右边画面画廊上，同时按下L1和L1，就可以进入名字输入画面了，可试一试隐藏的名字!



ROBOT—机器人篇

考虑战术、集结编队和角色育成等 ROBOT 模拟的有趣要素很多。不仅如此，隐藏要素的种类也不少。下面我们将机器人游戏中有趣的秘技介绍给大家。

收录游戏名

超级机器人大战 α
SD 高达 GGENERATION－F
机动战士高达 吉伦の野望
吉恩的系谱 攻略指令书

主人公档案秘密

游戏开始时，将主人公的生年月日和血型设定为特定数字，就可以使主人公具有很强的力量。下面的图表就是其中一些强力组僵的例子。记住这些稀有精神的指令，就可以造出平时难以想像的实力派主人公。这种特殊的组合其它还有好多。自己去尝试吧。



LV.1 修得 6 个精神指令。太棒了！

超级机器人大战 α

厂商：BANDAI

最难关！四大稀有机体得到法

收集众多隐藏机体是《α》的乐趣之一。但其中一些因入手条件困难而得不到。我们就告诉你 4 个很难到手机体的得到方法，其中三个在得到的同时新角色也会成为仲间。



高达试作 2 号机

是拥有强力地图武器，装备了原子火箭的强大机体。要想得到它必须选对 4 个选项。此外还要击落特定机体。满足这样细致的条件才能得到。

在“风を呼ぶ者”和“未知なる灾い”后选择“南アタリア岛へ向かう”
▼
用“ガンダム弹”使高达试作 2 号机的 HP 下降 50％。
▼
用“野望の果”和高达试作 2 号机战斗，将其击落。
▼
“决战，第 2 新东京市”后半，选择“リガ・ミリデイアと接触し”
▼
用“ソロモンの要梦”和再度登场的高达试和 2 号机战斗，将其击落
▼
在“ヴアリアブル・フオーメーション”选择“ラー・カイラム队”。
▼
“ソロモン攻略战”时，选择“マクロス强行突破作战な采用する。”
▼
“ソロモン攻略战”时，乘 MARCOLSS 到达所罗门，地图穿关。

トールギスⅢ

トールギスⅢ是可以获得上次性能的机体。满足入手条件后就作为“ギア・オブーデステイニー”的战斗中的我方人员登场。而驾驶员ミリアルド也将成为仲间。



在“翼を持つたガンタム”或“少女が见た流星”时选择“ゼクスを肯定する”。
▼
“ヴアリアブル・フオーメーション”时选择“グラン・ガラン队”。
▼
在“胜者と败者に祝福を”让ヒイロ击败ミリアルド的トールギスⅢ。



キコベレイ MK－Ⅱ(プルヅー)

プルツ的专用机。颜色和一般的キコベレイ MK－Ⅱ不一样。但却是可以使用 FANNEL 的贵重机体。在战斗中将发挥很大作用。



プルツ的爱好者绝对要拿到的机体。

“バイバイマルス”后半部时选择“リンホース JR 队”
▼
“プルとアクシズと”时，对乘キコベレイ MK－Ⅱ的プル让ジユト”进行劝说
▼
“ヴアリアブル－フオーメーション”后半部时选择“ラー・カイラム队”
▼
“バイブレーション”时，让プルツ一劝说プル
▼
“バイブレーション”时，让プルツ一劝说ジユード
▼
乘“ジオンの幻影”让プルツ劝说ジユドー，击落他。

グルンガスト改 OR ヒユッケバインモメ

这个机体的得到条件比其它的机体要特殊一点，在“ギア・オブデステイニー”开始时，要得到能成为“ライルルポイント”的隐藏数值 6 点以上，虽然无法表现，但可用以下方法上升。这样，现实系的グルンガスト改和超级系的ヒユツケバイバンモメ就可作为新的战斗力加入了。



“ライバルポイント”的上升

①用“心に念じる，见えをい刃”，“黑い超斗士”，让主人公和イルム战斗(各＋1)。然后恋人和战斗后的イルム战斗(各＋1)
②“第三のカ”，“龙と虎”通关时，イルム活着(各＋4)。
③“魔神皇帝”时选择“～攻击あるのみだ”
④“天使の轮の上”选择“引き受けない”(＋2)

SD 高达 G 世纪 F　　厂商：BANDAI

发现序盘的求助秘技



游戏刚开始时，既没有资金，也没有可以依赖的驾驶员……是相当辛苦的状态。不过使用记录秘技就可以在序盘时编成强力部队，按自己设想设计。因为上一作《SD 高达 GGENERATION－O》的记录可以读取。这样一开始就会保持 50000 资本开始游戏上一作的仲间也可以接着使用。

还可以这样！



在マルチシチユエーション（MULTSITUATION）模式中通了所有关的话，在 OPTION 模式中就可以选取“黑历史の阅览”。



▲军衔回到伍长，积累经验，培养强力的驾驶员！

机动战士高达 吉伦的野望 基恩的系谱　　厂商：BANDAI

第三势力的秘密事件！？

不通关一次就不能玩的第三势力模式，在特定条件下会发生超级事件！详细情况见右表，要开发强力机体，使用优秀的驾驶员，不漏掉一个事件，好好研究条件，认真确认。



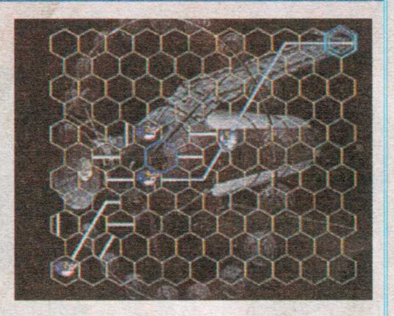
这是第三势力的特别事件！

阵营	发生回合	条件	结果
ティターンズ（ジャミトフ）	50	与木星船团友好关系达到 90 以上。	拿到开发**メッシラー，ガブスレイ**的计划。
ティターズ（ジロッコ）	50	总资金达到 10 万以上。	总资金减半，但可开发**ジ・ロ**
デラーズ・フリート	50	谍报部能力达到 81 以上。	得到**サイサリス**|机和开发计划
エウーゴ	50	谍报能力 8 以上，**ティターンズ**（シャミトフ）存在	得到开发高达 MK－Ⅱ的计划
里ジオン	50	总资金 10 万以上敌性技术 10 级以上。	开发高达和**カンキャノン**成为可能。
里アクシズ	50	无特殊，50 回合必定发生	拿到开发**ガズスレイ**和**ハンブラビ**的计划。

机动战士高达 吉伦的野望 基恩的系谱 攻略指令书　　厂商：BANDAI

有味道的问答冠军！

高达问答比赛过关后，就将升级，通过右表可以看出存有的数据，其实除了这些外还有其它的隐藏秘密！实际上你只要将上级问答的问题在 6 秒内答对。就可以选择喜欢的智益游戏。



▲▼实际上在主题画面上同时按 L1 键，R2 键，START 键，就会出现智益游戏。

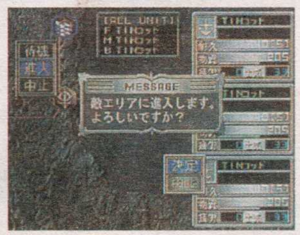
追加数据

上级	中级	初级
中级篇的通关数据、全部兵器的图解阅览可能	加上初级篇的通关数据、全部兵器的图解阅览可能	全模式选择、全难度选择、全 MOVIE 选择数据重复可能

机动战士高达 吉伦的野望 基恩的系谱　　厂商：BANDAI

超速通关的结果！？





用通过敌区域的技术去挑战！

本游戏的第一部里，虽然可以 100 个回合内把敌人基地压制即可，但如果在很少回合通关的话，就会有相应的对应变化。

根据通关时的回合数第二部开始时的资金和资源将会增加，技术级上升，此外如右表，可以得到很棒的开发计划，目标 24 回合通关！

阵营	回合	入手的机体
连邦	1～24	**キュベレイ**
	25～34	**ノイエ・ジール**
	35～44	**ガーベラテトラ**
ジオン	1～34	Z **ガンダム**
	35～44	**プロトタイプ** MK－Ⅱ
	45～54	百式

OTHERS——其它

PS2发售以来，PS2专用的游戏数量逐渐增多，但是PS的软件也同时在发售。也就是说PS2还不能完全取代现有的游戏机种。这里我们将半年来发售的优良游戏软件的秘技介绍给大家!

收录游戏名
龙战士
女神异闻录Ⅱ~罚
航空GO
网球3

女神异闻录Ⅱ~罚　厂商：ATLUS

公开隐藏的PERSONA和言恶魔的出现条件!



得到本系列中第一次登场的恶魔和魔兽！首先在DOUBLE SLASH的占卜狂那里交谈。输入“イアイアハスタア”，然后在キスメット出版社的舞耶的桌子前的箱子里，就可以得到魔兽的卡片。有上一作《PERSONA2罪》的记录的人还可以得到不被言恶魔狂欺骗的情报。





读取《PERSONA2 罪》的数据后
继承《罪》的主人公(达哉)的名字，爱称等级，各类数值。
继承葛叶侦探事务所招财猫得到的损款。
继承STR能上升15的物品，和部分羯靡铃。
在《罪》里发现的合体魔法被分解(除一部以外)
继承所收集的自由塔罗牌数。

龙战士Ⅳ　厂商：CAPCOM

超强力!隐藏体术组合



向玩家传授平时玩时绝对发现不了的强力技术！按已决定了的顺序使用重属魔法，最后由特定角色发动体术，可在终盘战中发挥巨大作用。

火鸟

一个人使用火属性魔法，一个人使用风属性魔法，最后由ニーナ发动体术，这是攻防一体的便利技艺。



造成伤害者的一半会加在ニーナ的HP上，对BOSS战也有效。

命冰绝命剑

以风属性，水属性的顺序使用魔法，最后由サイアス发动体术。顺利的话，敌人即死。



就算没造成即死效果，也会造常伤害。

战虎

按水属性，土属性的顺序使用魔法最后由クレイ发动体术，可无视敌人防御力造成强大的伤害值。



这一招对付防守坚固的敌人特别有效。

反射攻击

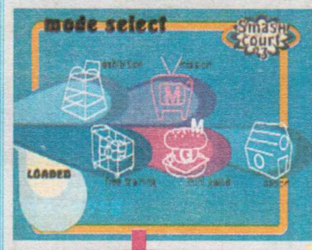
按土属性，火属性的顺序使用魔法，最后由スースラ发动体术。可给于敌人八次攻击。



敌人数量少时效果减半，对杂兵使用吧。

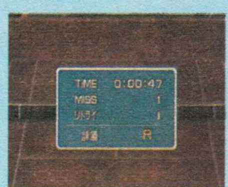
网球3

公开人气游戏的角色出现条件



把各种各样出给你的课题都通过了，包括“MISSION10”的难题NORMAL也通了，就会出现隐藏角色ホリスズム！以后就可以使用他了。对“我早就知道了!”的你难度也将改变。过关漂亮的话还会有《铁拳》里的木人作为隐藏角色出现!!

难度等级评价在B以上



在过了“MISSION10”后，最后会对玩家的技术作出评价。评价在B以上的话不仅木人还有○○○也将出现!









航空 GO

厂商:TAITO

迷你游戏使机会增大!

满足特定条件在战斗模式途中可以玩附带游戏。想顺利通关的人可一定要玩啊!

用マーシャラ——STOP!



出现条件

在 ADVANCE 进行到 FRIGHT4 时,会在设置位置和停止位置的项目是 10 点时, FRIGHT5 进行到前出现。

用トーイングカ GO!

这个迷你游戏要 MIDDLE 和 ADVANCE 都出现,特别是 MIDDLE 的条件其实并不很难。



出现条件

在 FRIGHT2. MIDDLE 着陆位置为 20 点, ADVANCE 的设置位置,停止位置都在 10 点时出现。

奥运 2000

厂商:EA

发现隐藏模式!!

用自己制造的选手去参加悉尼奥运会煅炼自己。在奥运模式中获得全部 12 个项目的金牌的话,就将进入最难模式"传说"!为了传说中的记录,加紧煅炼吧。



▲在把目光瞄准金牌前,先加紧训练升级。



▲为了成为获得全部金牌的达人,多辛苦也要忍受。



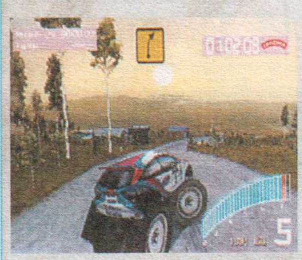
麦格林拉力Ⅱ

厂商:CODEMASTER

输入各种各样有趣的代码

隐藏代码的输入方法请参考右表。有两种,1~6 是在驾驶员作成画面上输入名字和代码开始比赛,7~15 是在输入代码后从 OPTION "CHEATS"里选择想试试的项目就 OK!

① HELLOCLEVELAND	⑥ JOBINITALY	⑪ MOONLANDER
可选择全部路线,在怎么也进不去的时候。	可使用 MINI COPER。虽然很时髦,但在竞赛中会陷入苦战。	个人计时赛和单人拉力模式中,车体比平时更大。
② ONECAREFULIWNER	⑦ RORRIMSKCART	⑫ NEURALNIGHTMARE
可选择全部车手,也有 PEUGEOT206 这样初玩者也能操作的车。	和夺杯等等正相反,展开"镜赛"!	街机模式中的对手车攻击时,自己的车也遭伤赛。
③ OFFROAD	⑧ GREATBALLSOF	⑬ ROCKETFUEL
出现 MITSUBISHILANCERROAD-CAR。这是平衡性良好的车。	街机模式中使用手杆的话,可用火弹攻击。	个人计时赛和单人拉力模式中,追加涡轮加速器。
④ JIMMYSCAR	⑨ RUBBERTREES	⑭ PRUNEJUICE
可选择 FORDSIERRA COSUORTH,是最高速度的 R 车。	个人计时赛和单人拉力模式中,冲突的伤害值变大。	个人计时赛和单人拉力模式中,速度上升。
⑤ COOLESTCAR	⑩ EASYROLLER	⑮ HELLORAZU AND FLEA
可使用 FORD RAUING PUMA,它和别的车手有着明显区别。	个人计时赛和单人拉力模式中,图形比平时更大。	菜单画面上的卡车,猫的身影会变化。



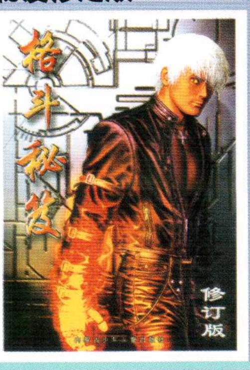
▲对攻略有用的代码,和有趣的项目都可以尝试一下!





本刊的优惠活动获得了广大读者的好评，虽然暑期早已结束，但是为了照顾到偏远地区的读者，我们将此优惠活动继续顺延，欢迎广大读者选购。

格斗秘笈修定版



原价：~~22.00元~~ 优惠价：18.00元

电子游戏与电脑游戏96典藏本



原价：~~22.00元~~ 优惠价：15.00元

电子游戏与电脑游戏三周年纪念号



原价：~~6.50元~~ 优惠价：5.00元

电子游戏最新指南与攻略(3)

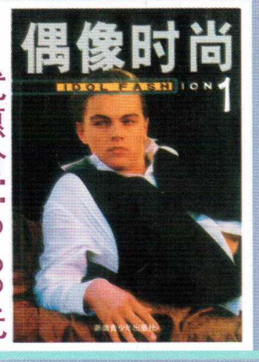


原价：~~22.00元~~ 优惠价：15.00元

电子游戏与电脑游戏世纪珍藏版

原价：~~7.90元~~ 优惠价：5.00元

偶像时尚(1)



原价：~~9.80元~~ 优惠价：6.00元

名　称	原　价	优惠价	备　注
秘技宝典·续	~~18.80元~~	12.00元	因杂志社存量有限，限量邮购500本
剑魂	~~25.00元~~	15.00元	因杂志社存量有限，限量邮购600本
剑魂·续	~~18.00元~~		
电子游戏与电脑游戏96合订本	~~28.00元~~	18.00元	因杂志社存量有限，限量邮购300本
电子游戏与电脑游戏98合订本上			
电子游戏与电脑游戏98合订本下			
电子游戏与电脑游戏99合订本上			
电子游戏与电脑游戏99合订本下			
99年电子游戏广场7	~~10.00元~~	8.00元	因杂志社存量有限，限量邮购150本
99年电子游戏广场12			
99年电子游戏与电脑游戏6	~~6.50元~~	6.00元	因杂志社存量有限，限量邮购260本
99年电子游戏与电脑游戏8			
99年电子游戏与电脑游戏9			
99年电子游戏与电脑游戏10			
99年电子游戏与电脑游戏11			
99年电子游戏与电脑游戏12			

谨以此网站献给喜爱动漫、游戏的朋友

WWW.NEWTYPE.COM.CN

NEWTYPE 网络社区

电子游戏与电脑游戏





鸣谢：北京网易公司

■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039/G3 ■定价：7.90元